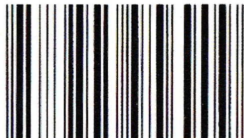
责任编辑：海鹰





ISBN 7-80595-690-1/G·178
定价：6.50元

次世代丛书
NEXT

游戏批评——第八辑

远方出版社

游戏是人类的天性　批评是前进的动力

第八辑

游戏批评

惊悚游戏：恐怖效果和心理压迫

美国特稿：游戏开发者大会纪实

厂商介绍：TECMO，你的柔情我永远不懂

连载：集中营的日子

文摘：世嘉风格和它的悲剧

KOF的音乐

游戏评论：樱大战、梦幻之星网络版、生化危机：维罗尼卡完全版、鬼武者、机器人大战X外传、铁甲飞龙2、牧场物语3、寂静岭、玛莉的工房等

次世代丛书


Nisekoi
ANIME NEW TYPE

C O N T E N T S

月刊 游戏批评 第八辑

第一特辑

游戏制作者大会纪实

世界游戏制作理念的一次交融。我们可以从对这次大会多方面的记录，探询我们平时很少接触，但又有很价值的信息和概念。

第二特辑

游戏评论

C O N T E N T S

月刊 **游戏批评** 第八辑

游戏批评(第八辑)
电子游戏软件杂志社编

出版发行:远方出版社
(呼和浩特市新城区老缸房街 15 号)
印　刷:北京新华印刷厂
执行编辑:王磊
装帧设计:文心
开　本:850×1168 毫米　大 1/32
印　张:4.5　字数:130 千字
2001 年 4 月 17 日第 1 版

ISBN 7-80595-690-1/G·178　定价:6.50 元

彩史手记

叹春

忽如一夜春风来
千树万树梨花开

于二〇〇一年四月十一日　星期三　晴

不知是否因为北京是座太繁忙的城市，不但人们整天要疲于奔命，连春天也让人觉得脚步匆匆。记得前两天还是寒气袭人，走在编辑部的院子里，都因冷风『喜人』而看不出什么绿色，今天竟然发现树的枝头已经被染上了一股嫩绿……

其实北京色彩的改变怎么会是一夜之间的事呢？编辑部这些日子已经开始为五一长假做准备了，所以繁忙已经成为大家生活中的主题。白天恍惚的来到自己的电脑前，晚上看着北京这片老早就失去星光的夜幕，奔向能有一夜温馨的床铺……

而且跟我们一样，心境类同的人实在太多。谁都在为自己着想，周遭如何可能早已是政府的事了。可是今天我看见了新鲜的颜色，知道北京的春天到了。

不过我已经猜测到，这个春天还会很快就从印象中迅速地消逝……

游戏开发者大会

本刊特约驻美记者/叶展

纪实

Game Developers Conference，缩写为GDC，即游戏开发者大会，是美国除E3以外最大的游戏业界的盛会，每年3月份举办一次。与E3不同的是，E3是所谓的trade show，主要目的是做生意，是商人的大会。而GDC，顾名思义，是游戏开发设计者们交流学习观摩的大会，其主要目的是提供一个场所和机会，使游戏设计人员，美工，程序员，项目管理人员等可以自由地交流共享游戏开发方面最新的技术和成果，从而促进游戏产业的共同进步。2001年的GDC，于3月20－25日在美国西海岸加利福尼亚州的圣何塞市会议中心举办。此次笔者按记者身份登记，亲自与会，向国内玩家来报道这一盛事。







19日，飞机从美国中部的芝加哥起飞，飞越美国中西部各州。从机窗俯瞰下去，只见皑皑白雪，莽莽群山，果然是一片北国景象。经过四个小时的空中颠簸，吃过一次磨练肠胃的机上午餐后，飞机降落在加州圣何塞机场。取了行李，租了车，开出机场。只见天空碧蓝如洗，阳光明媚，高速公路两旁花树繁茂，只觉空气中都弥漫着花香，暖暖的让人陶醉。不由得想到千古传颂的名句“暮春三月，江南草长；杂花生树，群莺乱飞”，觉得用在加州真是十分贴切。特别是刚从芝加哥这样的极北苦寒之地过来，反差尤其大。

圣何塞市位于大名鼎鼎的硅谷(Silicon Valley)的中心，这一带高科技企业林立。在高速公路上开着车，旁边闪过无数世界著名大企业的高楼。而美国的游戏公司起码有80%以上都在加州，所以每年选择西海岸的加州举办E3和GDC真是天经地义的。由于本人住在中部，此次到美国西海岸的加州开会，是往西边走，是为西行。而以下几篇是关于本届GDC的谈访观感和评论，没有什么总体结构，拉杂写下，算是漫记。





中间件大行其道
游戏引擎

比之两年前的E3和GDC，明显感觉到业界分工越来越细了。以前是游戏开发公司自己闭门造车搞引擎自己用，现在由于游戏开发复杂度加大，特别是PS2的诞生，使得自己又搞引擎又搞游戏的难度太大，从成本时效上看也不合算。于是，专门开发游戏引擎的公司就应运而生，此次GDC笔者算了一下，起码有近十家这样的公司。它们都就着这一机会向各游戏公司展现自己最新的游戏引擎，中间件，和其他各种辅助开发工具。其中有代表性的几家如下：

1. Lithtech

这是一家很有名的游戏引擎开发商。他们的游戏开发系统已经开发到第三代了。在GDC的新闻发布会上他们宣布：PC游戏界很有名的Black Isle公司（曾经开发出号称美式RPG代表作的Fallout系列，和“冰风谷”等游戏）将会使用最新的Lithtech游戏开发系统3来制作他们最新的游戏“TORN”。Lithtech游戏开发系统是跨平台开发工具，适用于PC，XBOX和PS2的游戏开发。其基本模块包括：动画模块（包括骨骼系统等），render模块，模拟现实世界的物理模块（包括碰撞检测），网络模块，地形模块，内存管理模块，2D界面模块等。特别是最新的版本三中，render模块中加入了像素级效果，可以用3D模拟传统卡通图像。除了这些模块，它还提供了一些辅助工具，如关卡设计工具等。

2. NDL

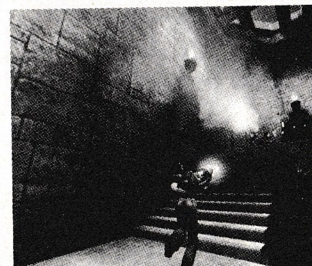
NDL公司的NetImmerse引擎。这个引擎号称所有平台通吃（PC，PS2，XBOX，甚至GAMECUBE），所有游戏类型通吃。口气很大，不过他们的东东看来确实不错。目前NetImmerse已经是第四版。使用他们引擎的游戏已经发售了15个，另外有25个正在开发中。其中包括XBOX首发阵容中的Munch's Oddysee。据说反应良好，游戏公司们说使用这套系统可以使开发时间减少4个月到半年。

3. Criterion

这是佳能公司的全资子公司。他们搞的是中间件方案，也是所有平台通吃。他们的“RenderWare平台”，包括图形模块，物理模块，和声音模块也是被好多游戏公司采用，包括像Midway这样的大公司。

总结

我们可以看到游戏引擎的发展趋势，一是跨平台化，几乎所有的游戏引擎都支持三种或三种以上主机（含PC）；二是大型化，很多以前只有在给电影业使用的高级三维动画软件上的功能都出现在游戏引擎上了（在工作人员向笔者演示Unreal引擎的时候，笔者发现Unreal引擎中有所谓“橡皮泥”的功能，即通过鼠标器“拉”和“推”去改变地形。这个功能原来在MAYA这样的高级动画软件中才有的，现在居然出现在游戏引擎上了）；三是提供一揽子服务方案。因为技术发展太快（特别是三维技术），很多公司每季向现有客户免费提供新的模块。

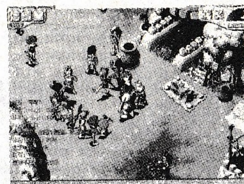


雷神之锤3的强劲得力于其引擎的强大。已有不少公司使用了这个引擎。

网络游戏方兴未艾
谈两种不同的商业模型

网络游戏是本次GDC的焦点和热门。前两年的E3和GDC，每次大家都谈到网络游戏的美好前景，但每次总感觉到似乎火候不够时机未到。但在这次GDC的会场走一走，马上感到网络游戏这次要玩真的了。一方面是骨干网络已经完成，网络速度也有了一定提高；另一方面，不少公司已经积累了一定的经验。看来网络游戏开花结果为期不远矣！

不同的公司，对网络带给游戏业的巨大机会理解的角度不同，它们所衍生的策略也不尽相同。目前就网络与游戏，有两种不同的商业模型，或者说模式。一是以RealNetworks公司为代表的，把网络视为新的游戏流通渠道。另一类是以大规模多用户网上游戏的开发商们为代表，把网络看成游戏本身的新的媒介。以下就两种模式细细道来。



24日中午一个很重要的讲座是由RealNetworks的创始人和CEO Rob Glaser主持的（他们开发的RealPlayer是最流行的网上媒体播放器），题目是“数字化流通的革命”。其演讲的中心内容是探讨了将网络作为新的游戏流通销售渠道的可能性。因为传统的游戏销售渠道，包括出版、包装、销售、服务，其成本太高，据分析要占到游戏成本的30－40%左右。而网上直接销售游戏，用户直接下载，省去了包装运输等中间环节，可以减少游戏成本，使用户和开发商都受益。RealNetworks开发出了RealArcade平台，包括一整套软件技术和服务。Rob Claser信誓旦旦地宣称“我们将改变游戏公司开发和销售游

戏的方式,我们也将改变普通玩家购买和消费游戏的方式!”RealArcade 给游戏开发公司提供两种服务。一种是给他们技术,使他们很容易地把游戏放到网上发售。我们知道下载大文件是让人头痛的事,RealNetworks 专门开发了全新的压缩算法,比较目前其他压缩程序如 WinZip 等,游戏的安装程序的大小缩小了 20-50%。其他附加功能还有 Metadata 等,可以加入游戏相关信息到压缩文件中。另一种是更全面的一揽子服务方案。RealNetworks 向希望在网上发行游戏的公司提供包括测试,质量控制,网上购物,用户服务和技术支持等服务。RealNetworks 还会向这些公司提供开发软件(SDK),特别是免费提供 LithTech 公司的游戏开发系统。这些公司还可利用 RealNetworks 现有的庞大的用户基础和 RealArcade 网站进行宣传。RealArcade 网站有点像 Yahoo 的性质,是所有游戏的网上销售中心和下载中心。

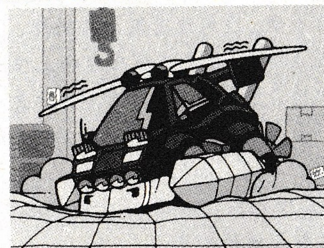


另外他特别强调的一点是目前游戏业的“大作主义”盛行。游戏开发商们都小心翼翼,只投资给那些已经成名的游戏系列。其负面结果是游戏的创新性越来越差。有很多有才华的小公司,有别出心裁的想法,但得不到投资,游戏无法出版。网上出版发行游戏,将给这些小公司们以机会,使得他们有可能把自己的充满创新性的产品奉献给广大公众,一旦得到大众认可,他们将获得可观的投资并继续他们的创新。从某种意义上说,如果将游戏业主流比喻成好莱坞主流电影的话,RealNetworks 搞的这套网上游戏流通体系,则可以看成是游戏业的“独立制片运动”!(所谓独立制片运动,就是美国有一些电影人不满好莱坞电影制作系统的日趋僵化和守旧,不满好莱坞主流电影里的重复雷同和拘泥于固定模式,而开展的一项影响深远的运动。他们拍摄的电影,和好莱坞风格有明显区别,也不靠好莱坞电影的流通渠道发行。这个运动后来反过来影响了好莱坞电影本身。象近年来少有的电影佳作“美国丽人”(American Beauty),有人就认为其立意和拍摄手法都受到了“独立制片运动”的影响。)



笔者一边听着,一边笑笑,心想:这种模式估计只能在美国行得通。在中国,我们的问题是游戏公司如何从玩家兜里收上钱来。本来大家就都买盗版,再把游戏放到网上,国内游戏公司更收不上钱来了。笔者还是更看重另外一种模式,即开发网络游戏,向玩家收取月费。我们国内不是一直为盗版所困扰吗?业界一直抱怨没有办法从玩家兜里收上钱来,无法维持基本的开发,游戏业无法发展壮大。现在看来网络游戏是个解决的办法。但问题是:你的游戏得做得好,玩家才会愿意到你那里去付月费!美日软件公司也会意识到网络游戏在中国的可行性,必然会大举进入。要和它们的大型网上游戏,如 EverQuest 等竞争,谈何容易。值得借鉴的是韩国的方法。韩国目前在亚洲的网上游戏市场风头正劲,关于这点我在后面会详细讲到。

为了帮助开发网上游戏,不少公司推出了各种各样的软件开发工具,如 Proksim 公司的 Net-Z, WildTangent 公司的 Web Driver 等。具体的内容有兴趣的读者可以到它们的网站上看看。总之,从技术支持到商业理念,网络游戏都已经日臻成熟了。

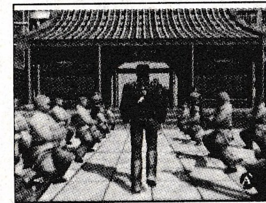


网解决大型项目管理问题迫在眉睫

亚洲区副总裁千种茂访谈

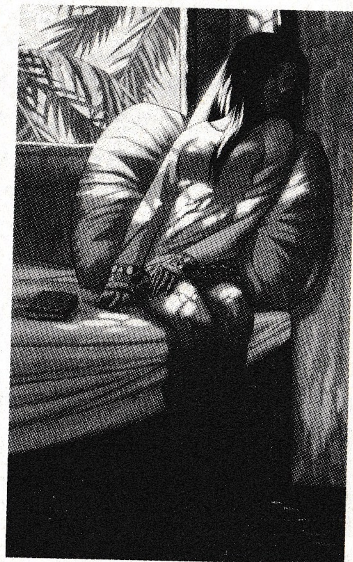
我们知道,现在游戏越做越大,游戏开发也越来越复杂。在 1995 年,开发一个一般一点儿的 PC 游戏,需要 3 个人工作 6 个月,产生 1000 个左右文件。而现在开发一个 PC 游戏,则需要 15 个人工作 12-18 个月,产生文件近 50 万个。这么多人同时使用这么多文件,由此带来文件共享,版本控制,备份恢复等各种问题。特别是现在国际合作开发,有可能制作人员在不同的城市甚至跨洋越洲,他们之间如何协调工作更是难上加难。除了上面各点,传统的软件开发项目管理问题,如人员,进度,代码控制,都在困扰着游戏开发人员。仅凭一两个经验丰富的项目经理显然无法解决这些问题,而且好的项目经理在业界也是凤毛鳞角供不应求。为了帮助游戏公司们面对这些挑战,NxN 公司开发出了 AlienBrain。

AlienBrain 是一套适用于大型软件开发的项目管理软件。其基本模块包括媒体文件管理,项目进度管理,用户管理,工作流程管理,异地开发协调管理等。它采用了客户/服务器结构,用中央式数据库存储文件,在服务器端提供了完备的文件共享和用户管理功能。在其客户端,通过嵌入件技术,使得 AlienBrain 和各种美工和编程工具有机组合,实现了命名原则和滚动恢复等功能。客户端和服务器端合在一起,真正能够使得开发人员能够达到对项目的有效控制,可以说是项目经理的有力武器。

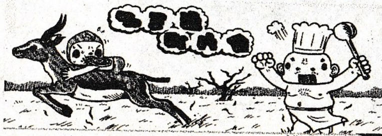


如果制作《莎木》这样的游戏完全使用人工管理文件,必定会扰乱工作进程。

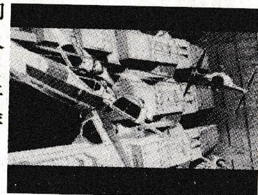
笔者在学校学的东西很大一部份是关于软件工程和项目管理的,但学校里教的是抽象的概念和方法,现在看到有实用化的软件工具出现,自然抱有极大的兴趣。特别是注意到 AlienBrain 是目前在市场上唯一针对游戏软件开发的项目管理软件,于是决定亲自到公司展台讨教。报明身份后,公司的接待人员叫来了 NxN 亚洲区副总裁千种茂先生。寒喧之后,两人找了个僻静地方坐下,打开话匣子谈将起来。



首先千种茂先生谈了谈游戏软件开发面临的问题,如成本剧增,人员繁多,项目延期,质量难控等等。游戏业个人英雄主义单枪匹马打天下的时代已经过去了,大型项目就需要有规范化的管理和过程控制。NxN 公司很早就意识到这个问题,他们也作了不少研究,还写了一本白皮书,叫"游戏开发项目的数据管理"。而 AlienBrain 的目的,就是要帮助游戏公司实现软件开发的规范化。然后千种茂先生详细介绍了 AlienBrain 的功能。笔者比较感兴趣的是 AlienBrain 不仅和各种流行的三维模型/动画程序(如 MAYA)和编程工具(如 VisualStudio)结合得很好,而且还有很好的扩展性。如果游戏公司有自己内部开发的游戏引擎和特殊工具的话,也可通过 XDK 编程,将这些内部工具和 AlienBrain 结合起来。因为 AlienBrain 是一种高层的管理软件,只有控制其他所有工具软件的产入/产出才能实现对项目的控制,扩展性是十分重要的。



接着两人谈到前一天 NxN 公司发布消息,说 Sony 网上娱乐公司(Sony Online Entertainment,简称 SOE)决定购买 AlienBrain,并在今后主要的项目中使用。千种茂先生说赶在 GDC 上发布这样的消息对 NxN 很有利,SOE 是目前最成功的网上游戏公司,有 9 百万订户,其开发的著名软件有"EverQuest"。AlienBrain 会被用于 SOE 另外一个很重要的项目,即和 LucasArts 合作的"网上星球大战"游戏。



笔者接着谈了谈对 AlienBrain 这套软件的看法。我说我觉得这套软件对中国游戏界应该会很有帮助。中国有很多勤奋的程序员,也有一些好的美工,但

我们缺乏高水平的项目管理人员。反观美国,其软件业的优势主要体现在大型软件项目管理和系统结构分析方面。另外他们很早就开始了这方面的研究,像 Carnegie Mellon 大学的软件工程学院,就是因为一开始美国国防部在开发大型军用软件时遇到不少问题解决不了,才出资建立了软件工程学院,开展相关研究,并且搞出了庞大的模型(即 CMM 模型)。后来其研究成果转为民用,为整个软件行业所受益。对于中国软件业来说,可以说无论是理论还是经验都很不够。而 AlienBrain 这样的软件,对我们大有俾益。第一,使用这样的管理软件本身就能使我们熟悉很多软件工程的方法和概念;第二,使用这样的软件使得很多项目管理的操作自动化了,弥补了我们经验不足和人手缺乏。千种茂先生基本同意了我的看法。

然后笔者问了两个最重要的问题,一是 AlienBrain 在中国的销售,二是价格。千种茂先生说目前 NxN 已经和一家香港公司签订了协议。那家公司获得了在中国大陆两年内的独享销售代理权。笔者又问是否有国内游戏公司已经在使用 AlienBrain。千种茂先生说:"我告诉你。你可不要把这家公司透露出去。目前在中国的一家很大的外资公司 X 正在试用 AlienBrain 的简体中文版,他们很有可能在近期做出决定。AlienBrain 的简体中文版和繁体中文版正在开发中。"至于价格,笔者比较关心的是是否过于昂贵只有大公司才买得起。千种茂先生说其服务器端价格 5000 美元,客户端按人头另算。我说 5000 美元倒是不贵,但客户端按人头收费确实会把人吓退。千种茂先生承认有不少客户反映这个问题,他又说中文版的价格会有浮动余地。

最后我感谢了他抽出时间来探讨这个问题,我认为他们公司在亚洲市场大有可为。离开后看了看他给的公司资料中关于他自己的简历,发现此人原来是日本很有名的多媒体制作人,有 17 年左右的业界经验。他曾经主持开发过一个很有名的多媒体软件"GADGET"。老一辈的玩家也许还记得这个"GADGET",它有点象 MYST 类的游戏,但似乎又不完全是游戏。笔者在 6 年前曾经买到过它的盗版。当时 3D 还很不普遍,这个"GADGET"破天荒地使用了高质量的 3D 图像,当时是一大突破。记得在清华图书馆的外文期刊阅览室里看到过日本著名计算机图形杂志"Pixel"上关于它的专文,当时真是佩服得不得了。

另外值得一提的是 NxN 是德国公司。我们知道德国人以精细严谨著称,这种民族性格反映到软件开发上,结果是德国的大型商业管理软件(那绝对是精细严谨一点马虎不得的)在世界上享有盛誉,如 SAP 公司的 R/3 软件,AlienBrain 似乎又证明了这一点。



游戏设计篇

游戏不仅仅是代码和程序……一个有灵魂的游戏，除了要有良好的创意、精良的制作、高超的编程技巧，更要有精灵活现的游戏人物和剧情设计。现在制作游戏软件已经是一个复杂的工程，需要涉及的层面很多，本界大会在三月二十三日召开的一些讲座比较深入的探讨了这些实质性问题。

游戏人物设计的国际性问题

——“古惑狼”设计者如是说

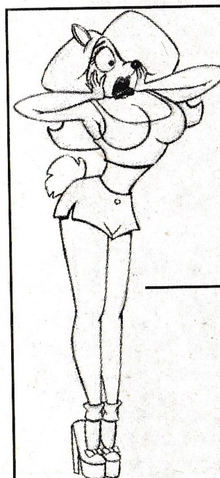
作为PS上的招牌游戏和SONY的宠物标志，“古惑狼”的设计自然有其独到之处。在23日下午的讲座上，“古惑狼”的设计者现身说法，向人们介绍了游戏人物设计时需要注意的问题和他的经验。

首先他回顾了8位机16位机时代，由于分辩率限制，游戏人物大多是大头小身子（3头身），而且根本无法做出鼻子和嘴等细节，为了表达感情，只好把眼睛做得很大。像马里奥就是由于嘴做不好，只好用大胡子来掩盖了。由于分辩率太少，如何使自己的游戏人物跃然而出给人留下深刻印象就成了艰巨的任务。于是业界流传这么一种说法：如果你的游戏人物设计出来了，其黑白剪影若能被人准确无误认出的话，这个游戏人物就成功了。这种说法实际是从动画界传过来的，确实有一定道理。



然后他结合古惑狼的设计，向人们展示了整个设计演变的过程。从早期的概念速写，几经修改，到彩稿，到三维，古惑狼才成了最后的样子。特别有意思的是为了面向国际市场，特别是日本市场，古惑狼的形象设计有细微的改动。我们看到在日本发售时的海报和杂志封面上，古惑狼更单纯天真一些。而美国本土的古惑狼，更有美国街头坏小子的狂放劲。两个版本的古惑狼笑起来就不一样，日本的古惑狼笑起来是孩童般阳光灿烂的微笑，而美版的古惑狼笑起来是捣蛋鬼似的狡鲇的笑，更成人化一些。由于调整了人物设计，更照顾到日本人的审美观点，古惑狼在日本获得了美国公司以前无法想象的极大成功。

更说明美日审美观点的差异的是“古惑狼”游戏中的配角。设计者调侃地说：“当时我们开发组里的几个毛头小伙子都是二十三四岁，在封闭的环境下开发游戏，自然很感寂寞，于是决定给“古惑狼”加个绝对性感的女配角，她就是Tawna。设计出来后给SONY日本总公司送去审查，他们回话说你们把一个老女人放到游戏里干什么？我们面面相觑，哭笑不得。结果我们只好把她改成适合日本口味的，像小妹妹一样的Coco了。”他一边让大家看原来Tawna的设计，一边连连说真遗憾啊！这么性感的形象居然不让用！





亚洲观众喜欢的，是更童稚（childish）的形象，而且幼稚得连宠物，不管你是小狗还是老虎，都要变得很天真才行。

从附图上我们可以看出，原来Tawna的设计，是标准的美国漫画中女性形象，骨骼巨大，身体丰满，极为夸张。就亚洲观众来看，确实有些过了（所以他们认为是个老女人）。而新的Coco的设计，显然更年轻单纯，更适合亚洲市场。

一个更值得令人细细琢磨的现象是：亚洲设计的人物形象，很多都在美国流行开。而美国自己设计的人物形象，如果不做修改的话，很难推销到亚洲去。个中原因，笔者并未想清，愿与读者共讨。

实时策略游戏的平衡性问题

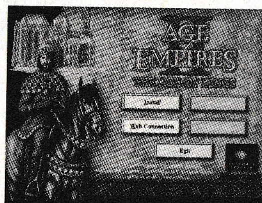
——“帝国时代”开发者如是说



这个讲座的目的是探讨即时策略游戏（RTS）设计中很重要的并且是独有的平衡性问题。所谓RTS的平衡性，就是使游戏中的各方的经济生产能力，军事生产能力，军事调动能力和战斗力，达到某种程度的动态平衡，避免出现一边倒的情况。因为



如果能力不平衡，会出现以下几种的情况：或者玩家都去选择一两个好用的文化，其他文化根本不会有人使用；或者在玩的过程中一方享有压倒性的优势，使得游戏很快结束。这些都会影响游戏性。游戏设计师所要避免的，就是这些情况。他们的目的，是把游戏设计成滴水不漏环环相扣的解不开的连环套，一物降一物，反反复复。你在这方面强，他在这方面强；A 是 B 的克星，B 是 C 的克星，C 又是 A 的克星。“帝国时代”的设计者们说他们的指导思想很简单，就是锤子剪子布。但这么简单的指导思想，实行起来可不容易。他们的心得如下：使用报表形式把所有军事单位的对抗费效比列出，这是以后一切量化调节的基础。这是一个巨大的报表。然后越早测试越好，找一般玩家和高水平的玩家来测试。据他们说要真正调节好，测一年都不够。测完了修改报表，再测试，反反复复。另外他们还有自动测试的软件，你可以选择两个军事单位，选择双方数量，如 1 比 1，10 比 20，30 比 30 等，再选择其他参数，然后计算机模拟战斗，最后给出战斗结果。他们还谈到游戏设计其他方面的心得，如：游戏中人工智能（AI）一方总是比人管理得好（所谓微观管理，MicroManagement，因为 AI 是直接用数字管理，而不是实际控制的），因此他们是利用 AI 方来动态地调节平衡性的（前面说的报表是调节静态平衡）。另外对 RTS 最重要的是使玩家感到轻松有趣，有一点压力，但不是去使他们应接不暇疲于奔命。





精通『帝国时代』的玩家一定对其仅用二百五十六色的图象输出感到惊叹。而给彩火最深印象的也是她的画面，可是难度过大令我难以接受。



总的来看，这个讲座有很多有意思的内容，但安排和讲述得太零碎，总是东一点西一点，缺乏总体上的协调。看来，讲座人也并没有很好地归纳总结 RTS 的设计规律。估计繁忙的西方人——他们也没有那个闲功夫啊。

CULTURE DIFFERENCE

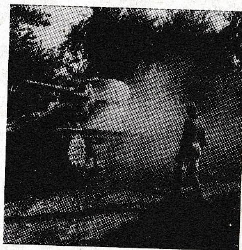
文化异同篇

不同国度有不同的文化，每个民族有自己的习惯，这些根深蒂固的观念不但会在日常生活中影响每个人的言谈举止，更会渗透到自己的高级行为中。在游戏制作方面，东西方在人设、基本架构上风格的窘异，充分表现着文化差异在制作者心中发挥的作用，而且即使是同为东方民族的各个国家，在制作风格上也有明显的差别。现在就让我们分析一下文化风格在游戏制作中发挥的作用……

韩国人的硬气和迂气

引子……

在大会的最后一天有一个讲座，叫作**“小国家，大市场：谈如何开拓韩国游戏市场”**。关于亚洲市场的讲座笔者自然不能错过，于是早早来到会场。只见一个胖胖的韩国青年正在台上忙活着。过了一会，我们攀谈起来。原来此人曾经在三星公司的多媒体部门工作过，现在在印第安纳大学读书。他说他正在考虑读人机交互专业。我大笑，说我就是读 Carnegie Mellon 大学人机交互专业的。他满脸苦涩地说：“被 Carnegie Mellon 拒了，还好麻省理工和伊利诺大学录取了我”。看看时间快到了，于是两人道别，他走上讲台开始了讲座。



首先他介绍了韩国的基本情况，什么人口历史地理之类，这些自然不会引起笔者的兴趣。然后他谈起了韩国普通民众的思想和好恶。这位老兄在台上声音洪亮地说道：

“我们韩国人十分恨日本和日本人，日本文化产品以前在韩国是被明令禁止的”。

老兄此句说完，就看台下的美国人一个个吓得魂飞魄散，面面相觑。笔者也直吐舌头。诸位知道，在美国最严重的罪行就是种族歧视和种族仇恨。美国人是万万不敢在大庭广众之下说什么我恨黑人我恨日本人之类的话的，被人告了可不是玩儿的。因为种族仇恨曾经在二战时给人类带来了巨大灾难，因此美国社会很注意防微杜渐，从小教育孩子们人类各种族之间应该是平等共处的，并对煽动种族歧视和种族仇恨的人施以重罚。另外美国人历史上从没有和哪个民族有深仇大恨，而韩国由于受日本侵略多年，自然受到伤害很大积怨很深。韩国人对日本的态度确实比较硬气，像竹岛争端时韩国政府的表现，看来是有广泛的民意基础的。

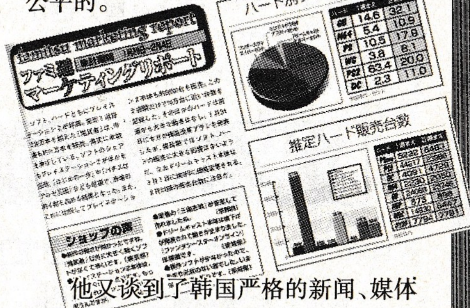
然后他问了问台下：“今天有微软的人来吗？”一个坐在后排的家伙举了下手。“好！我要批评微软！”台下又是一片哄笑。他接着说道：“微软的‘帝国时代’中把韩国当成中国和日本的殖民地是完全错误的！”他一再强调，韩国除了本世纪初被日本殖民统治的几十年，其它 5 千年都是独立国家（当然，关于独立国家之事，笔者还是有一定疑惑的，因为韩国在明清两朝似乎都是中国的属国）。“帝国时代”在韩国推出后，当地舆论哗然，报纸上头版头条长篇累牍地发泄对微软的不满。笔者记得当时国内的一些玩家也认为“帝国时代”中关于中国的部分和历史事实有出入。特别可笑的是在 GDC 的另外一个讲座上，“帝国时代”的开发小组还专门谈了他们仔细研究历史书，力求公正客观。看来众口难调，开发适合国际市场的游戏真是很不容易啊！



帝国时代里的中国是有点……毕竟是别国的作品呀

然后他介绍了韩国的游戏市场，特别介绍了“PC 吧”的现象。在韩国，有一种号称“PC 吧”的东东，吧内 PC 联成局域网，并有高速 T1 和 INTERNET 连接。韩国人喜欢到那里去玩网络游戏或者上网。韩国网络游戏的盛行就和这种“PC 吧”有关。我一边看着他拍的“PC 吧”的照片，一边偷偷地笑，想：跟我们的网吧和 PC 游戏厅一样啊，果然大家都是亚洲国家，民情相通啊。但听到后来，我却渐渐收敛了笑容。韩国 PC 吧的管理很规范，机上安装的软件都是正版。由于个人盗版很难禁止，而管理 PC 吧相对容易。**现在既然 PC 吧都购买正版软件并获得授权，这样一来使得韩国 PC 游戏开发商们有了持续健康发展的物质保证。**对比我国 PC 游戏厅和网吧的混乱状况，韩国做得确实比较好。而且我们目光短浅的主管部门一出什么事就以关闭网吧和游戏厅为唯一解决之道，根本没有想到如果加强管理的话，这些场所可以成为中国游戏业振兴的基础和反盗版的中坚。说轻了这是有关部门见识浅薄，说重了就是推卸责任和转移矛盾。因为政府的职能不只是出了事再去禁止，更重要的是疏导和管理。现在出现了一些与游戏有关的社会问题，第一个应该承担责任和接受批评的是有关管理部门，把所有问题和指责都一古脑推到游戏业本身是极不公平的。





他又谈到了韩国严格的新闻、媒体审查制度，还有韩国人浓厚的传统文化道德观念。越听本人嘴张得越大，他所讲的那些即使是一个中国人听来都是

骇人听闻的,更何况美国人!好像韩国根本没有什么言论自由似的。没想到韩国经济那么现代化，社会却那么保守和封闭。别的不说,光游戏审查制度就有两套。游戏杂志上也不允许刊登比较暴露或者血腥的画面。对外国文化产品的输入，特别是日本文化产品，也诸多限制。相比之下,中国由于近一个世纪来社会动荡灾难不断，传统道德和伦理基础基本上被破坏殆尽，其结果是某些方面的更加开放和西化。韩国人固执地坚持自己文化传统和道德规范的行为，在西化的中国人眼里，是很有点“迂”啊。

他接着向大家展示了一些韩国游戏的画面。最后由台下自由提问。笔者举起手来，问了一个咄咄逼人的问题。我说：“你一开始时说韩国人恨日本人，韩国人拒绝日本文化，但从你给我们看的韩国游戏画面上，我们却看到很深的日本游戏的影响，那些游戏和16位超任的游戏如出一辄，你们的游戏人物设计，日本化也很严重。你如何解释这种矛盾？”他对这个问题显然没有准备，虽然试图解释,但比较牵强。其实很多问题都是很难解释的，就像我们国内对美国的态度。一方面在流行文化上对其崇拜得不得了，一方面政治上又觉得其霸道，其巨大反差和矛盾心理与韩国人对日本的态度很有相似之处。



韩国经典游戏，不但PC上表现好，且移植到DC上，但无论从美工还是剧情上，日本风格都很浓重。

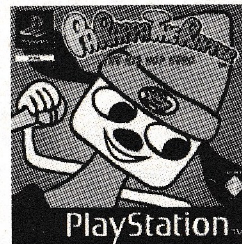
笔者个人浅见认为，从长远的发展的观点来看，韩国社会这么保守并非好事，过于强大的传统势力会阻碍其社会的进一步现代化。我还是觉得全球一体化是大势所趋，现代社会自有其优越性。传统的东西虽可维系一时，但终不能长久。像上次亚洲金融危机实际上就宣告了所谓亚洲传统将征服21世纪的神话的破产。当然，和中国相比，韩国社会显得更有序一些。我们的问题是旧的已破，新的未立，处于真空状态，所以感觉比较乱。但如果真正建立了适应现代社会的运行机制，中国的后劲和潜力比韩国显然会大得多。

日本游戏人的哲思

—— *Parappa the Rapper* 设计者松浦雅也专访

上届的GDC曾经请到了SQUARE的著名制作人，号称Final Fantasy之父的坂口博信来演讲。此次笔者仔细看了看会议资料，希望也能在会上发现几个日本重量级人物。结果还真看到两位，一位是世嘉UGA(原AM9研)的负责人水口哲也。他曾经开发出著名的“世嘉拉力”和“Space Channel 5”等游戏。另一位是设计了PS版Parappa the Rapper(**就是众所周知的节奏游戏“啪啦啪啦啪”**)的松浦雅也。结果到了会场后，发现告示板上写着水口哲也的讲座取消了。真遗憾啊！于是直奔另一个讲座。到了会场后，走上讲台，看到一个头发染成黄色的青年人拿着篇日文稿子和一个日裔美籍女子(即在美国长大，英语和美国人一样好的日侨。从面相上一看就能看出。同样，要辨别刚去的留学生和当地长大的华侨第二代子女也很容易）拿着篇英文稿子正在做最后的校对。我以为这两个人都是一般工作人员，于是大大咧咧上前问如果我想采访演讲人该和谁联系。两个人抬起头来,很迷惑地看着我，然后指着后排坐着的一个胖胖的日本中年妇女，说她是松浦雅也的代理人,你可以和她约一下时间。





彩火认为像『啪啦啪啦啪』这种注重创意的作品最终不能成为游戏业的主体，只有与好的技术结合，才是精品真正发展的途径。

于是我走到后排，和这位中年女士说好了采访的事。然后回到自己的座位上，一看时间差不多了。看看台上，只见那个黄发青年昂首走上讲台，用英语说各位好我是主讲人。我吃惊得差点没把舌头吐出来，真是人不可貌相！这位好像日本时髦大学生的家伙原来就是大名鼎鼎的Parappa the Rapper的制作人啊。他在讲了几句英文之后，就说:“由于我的英语不是很好，我将主要用日语演讲,然后由这位小姐翻译”。他演讲的题目是“游戏的文化局限性”，其基本思想是探讨是否可以克服不同文化之间差别的局限性，设计出适应全球市场的游戏(特别需要提出的是他自己的游戏确实体现了这种理念，Parappa the Rapper的人物设计很国际化，是美日风格的融合)。他结合自己在纽约的见闻，谈了很多美日之间的文化差异，如日本地铁众生像，并和美国臭名昭著的纽约地铁文化相比较。整个演讲妙趣横生。他用日语每讲一段，台下的几个日本人马上明白并先笑起来；然后那位小姐翻译成英语，在座的其他人再笑一次。他还谈到了自己的游戏设计理念，他问台下观众，有谁因为玩游戏被感动得哭了。马上有几个人举起了手(当然以女性居多)。——问来，有人说是玩Final Fantasy 8,有人说是玩“莎木”。他笑着说他的设计理念不是这样的，他总是力图设计那种简单而有趣的游戏，不要给玩家带来太多的情感负担。他不相信眼泪的威力，但他也承认日本的游戏越来越像好莱坞电影了。他也提到任天堂的游戏现在越来越低龄化了，他认为应该设计雅俗共赏不是特别针对于某一年龄段的玩家的游戏。他特别又提到了跳舞毯游戏，他开玩笑说好游戏是那种能够令玩家摆脱羞耻心的游戏。跳舞毯游戏就是这样，作为一个成年人，他对于当众

跳舞是感到不很自在,但好游戏是可以发挥他玩游戏的欲望去克服他的羞耻心。台下听罢又是一片大笑。然后他介绍了他的公司的情况,他的公司目前正在进行 WonderSwan 游戏的开发工作,人物设计风格还是和 Parappa the Rapper 一路。

比较日本游戏人的讲座和美国人的讲座,可以看出美国人还是比较务实,讲的都是具体的项目啊技术啊什么的。而日本人,和所有的东方民族一样,都喜欢谈一些文化啊哲学啊等深层次的东西。美国人听来自觉耳目一新,这也是现在各种会议上日本人的讲座大受欢迎的原因之一。

讲座结束后进行了抽奖。有四个幸运的家伙获得了崭新的彩色 WonderSwan 掌机和松浦雅也开发的最新游戏。人们围住演讲人继续问这问那,有人要求合影,有人走上前致以美国式的握手,做深沉状,说"感谢你设计了这么好的游戏"。等了一会儿人群散去。那个胖胖的女士找了个桌子,三人坐下。于是采访正式开始了!

Q 笔者首先问了一个国内比较感兴趣的问题:在日本有许多专门的游戏学校,教授游戏设计、美工、编程技巧。而美国没有这种教育系统,美国人是直接把中学或者大学毕业生投入游戏业,让他们自生自灭,从工作中学习游戏设计开发技巧(目前美国也渐渐开始有游戏相关专业和学校了,像曾经培育了斯皮尔伯格和卢卡斯等大牌导演的南加州大学新近就开设了游戏专业的课程。但无论是数量和质量,暂时都无法与日本相比)。我问他认为那种系统比较好些。

A 他很坦率地回答说他认为美国系统比较好。日本的系统虽然产生了一些训练有素的人才,但总的来看,同一系统或者学校训练出来的人,思维定型,一个模子里出来,创新性比较差。真正的大师是不需要这些游戏学校的。他并且谈到了音乐学校,与游戏学校相对比。他觉得现在日本的游戏学校和音乐学校的问题就是比较急功近利,培养人的目的只是为了给学生找到饭碗而已,对学生个人未来的发展未必有好处。

Q 笔者接着问了一个深一些的问题,即:现在是 3D 时代,各公司都在不遗余力地开发高度拟真的三维图像。但亚洲艺术的传统不是写实的,而是抽象的;不是三维的,而是二维的(我们根本就没有透视的概念)。像日本动画片,是有自己独特风格的二维手绘动画。面对三维图像的挑战,你有没有想到,作为亚洲人,如何既保持自己的独特风格,又不被三维图像的大势所抛弃?

A 松浦雅也说:"这确实是个问题。就我们公司来说,我们的 Parappa the Rapper 是薄纸片风格的,我们第二个游戏是 wireframe(线筐)风格的。我们没有使用很多三维拟真图像。这些主要是我的主意。我觉得如果我们用三维拟真图像,那么我们和其他公司就没什么区别了。我比较希望保持自己独特的风格。另外亚洲人确实比较喜好二维,据说和眼睛的结构和颜色有关系,西方人比较容易注意景物的深度。当然我不知道这种说法是否真的有科学根据啦。"

关于 XBOX 在日本的问题,他觉得日本厂商对 XBOX 还是一视同仁的。他说有些 SEGA 和 SONY 的员工已经跳槽到了微软日本 XBOX 分部。



《樱大战 3》中的超级影像结合是符合欧美口味的风格,也算是 SEGA 拓展新市场的举措。

Q 笔者又问了一个关于游戏业界的问题:"我们知道,游戏业目前的问题是有太多的续作,什么二代,三代,四代啦。近几年游戏业界没有很多新奇的革新性想法。这也是为什么 Parappa the Rapper 刚推出时那么受好评的原因。它使大家觉得耳目一新。你怎么看待这个问题?"

A 他的回答是"这和游戏业的发展有关。很多年前,游戏业不完善不成熟,商业化程度低,那时候大家想的只是做好玩的游戏和创新。但现在随着竞争的加剧,游戏业商人多了,商业化的考虑多了。他们是讲究投入产出费效比的,也比较保守,续作也就越来越多了。"

我们又谈到 PS2 的问题,说有很多人用 PS2 看 DVD,他插了一句"我也是!"我问道是否游戏已经丧失了其原有的意思,原有的简单的快乐。他的反应是确实有这种问题,但他自己的设计还是要力求简单。

关于 GBA 和 WonderSwan 的问题。他们现在正在开发 WonderSwan 的游戏,当被问到 GBA 时,他用了"十分出色"来形容 GBA。但他们目前还没有为 GBA 开发。他说任天堂选择开发伙伴时十分挑剔。他自己和山内老头倒有私交,但和山内的手下人谈判则十分困难,也需要时间。他说:"山内老头是……"他停在那儿了。我看他在努力找合适的英文词,于是接口说"保守?"他连说:"不不不!"。"focused? *(注)"他这才如释重负,"对!focused。山内的精力主要集中在游戏内容上。商业方面的细节得和手下人谈。"

后来我们又谈到中国市场的一些问题。自然少不了谈盗版和外商大举进攻上海之事。他们对中国了解不多,对所谈的很感兴趣。看看手表,已经过了半个多小时。于是双方握手告别,他说他已经是连续第三年在 GDC 演讲了。

编者注 focus 本义是聚焦、焦点,这里过去分词的含义应是专注目的意思。

CORPORATION

业界巨头篇 II

虽然本界大会主要目的是行业内技术交流，并非以企业宣传为主要目的（不过，会议期间仍旧会有一些游戏产品版权等形式的交易），但作为业界领路者的几家大型公司的重要人员也参加了会议。其中最惹人注目的，应该就是世嘉公司的出席……

SEGA 之转型

“SEGA 将集中精力于游戏开发和网络，并力图成为世界顶尖的游戏软件发行商！”SEGA 发布的新闻公报如是说。

SEGA 的转型是引人关注的大事。此次 GDC，人们并没想到 SEGA 会出席，但 SEGA 还是来了，虽然很低调，只有极小的一个展台。笔者满怀希望地来到 SEGA 的展台，和接待的小姐说明身份，希望能够采访。小姐抱歉说公关部的头已经离开了，在场的都是一般工作人员。笔者拿到了 SEGA 给记者专门预备的新闻公报，看来只好等 E3 再正式采访了。

笔者仔细看了看新闻公报。其基本内容新意不多。SEGA 目前的策略主要是集中精力搞三件事：第一，成为跨平台的第三方软件开发商，不偏不倚地为所有有利可图的主机开发游戏（所以世嘉为 XBOX 开发游戏已成事实）；第二，集中精力加速网络游戏的开发和构建；第三，把 DC 技术公开，提供给机顶盒（set－top－box）的生产厂商。关于第一点，SEGA 居然要给 Palm 公司的掌机开发游戏。Palm 公司的掌机是为商业环境设计的，是相当于 PDA（Personal Digital Assitant）类的东东，设计时完全没有考虑游戏的问题，屏幕刷新率低，没有十字键，真不知道如何玩 SEGA 的动作游戏。SEGA 还要给摩托罗拉的手机编一些 JAVA 的游戏。看来 SEGA 真是要全面出击啊！

面对 SEGA 转型后咄咄逼人的态势，感到最不安的也许就是 EA 了。众所周知，EA 是世界第一大游戏软件发行商，而 SEGA 被认为是唯一有实力把 EA“第一”头衔摘掉的公司。SEGA 厉害在既有强大的游戏开发实力，也有完善的游戏发行渠道。面对这样的对手，EA 自然要小心对付。EA 体育游戏的开发者们在接受采访时曾经说过“EA 在体育游戏方面一枝独秀。我们深深感到高手寂寞。很高兴终于有人来挑战了，现在大家精神振奋！”看来游戏软件业的双雄会就要开始了。

SONY 和任天堂的出人意料的缺席

GDC 上最令人疑惑不解的就是 SONY 和任天堂的缺席了。第一天进场时大家都拿到一个免费的任天堂的提包，里面有一大张彩页上印着 GBA 和 GAME CUBE。但除此之外任天堂就神龙见首不见尾了。而 SONY 的缺席则更令人迷惑。按理说 PS2 现在编程开发有很多问题，SONY 应该利用这个机会和游戏开发者们多多交流，好解决他们的问题。但 SONY 除了在招聘会上露了一小面外，根本没有自己的展台。其结果是让人感觉 GDC 成了微软的天下了。

XBOX 周年记

——微软极具煽动性的演讲



由于 SONY 和任天堂的缺席，本届 GDC 成了微软的天下。而这几天的重头戏之一，就是由 XBOX 之父 Seamus Blackley 所作的演讲“XBOX 周年记”。要说 Seamus Blackley 此人的经历，可以说是很有戏剧性的。据说他原来在酒吧里弹钢琴爵士乐，后来觉得没有前途，就去搞高能物理。好像拿到了物理学博士。开始在美国国立阿岗高能物理实验室工作，由于高能加速器项目取消，流落到一个小公司搞物理编程，后来到了微软开发 DirectX，和 J Allard 合作，向公司高层立主开发 XBOX。

他一上台，举手投足之间，意气洋洋；时而引经据典，时而插科打诨；声如宏钟，底气十足，显示出大公司管理人员良好的素质，其个人魅力马上征服了听众。这种良好的素质在他和第三方软件开发商谈判时尤其重要。他演讲的主要内容是向游戏开发商们通报 XBOX 的硬件开发进度。他说一切都在掌握之中，正按计划进行，XBOX 一定会如期发售。他接着放了几段 XBOX 的演示。其中有一个是巨大的四足怪物的实时动画。从画面上看很不错，极为流畅，锯齿几乎感觉不到。



XBOX 的画面虽然漂亮，但可能是由于解像度过高，以及制作者多为电脑游戏厂商，所以 PC 味较浓。

接着，他又轻松地谈起了关于 XBOX 的许多流言。我们都知道，社会上很多人对制造并传播各种谣言和小道消息是极有兴趣的。而从某种意义上说，有些谣言和小道消息的确是经过深思熟虑想出来的，是要切中要害的。以下是他当场为听众讲述的几则关于 XBOX 的谣言和笑话，弄得当时会场笑声此起彼伏，使得气氛达到了高潮。

笑话之一 “如果使用 XBOX 的话,你的电视会出现蓝屏!”我们知道 WINDOWS 一死就出现蓝屏,这显然是讽刺微软的。他保证这种问题不会出现。

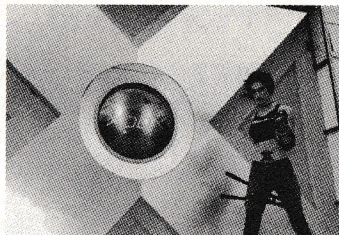
谣言之二 “据说 XBOX 手柄上的大大的绿色标志(俗称绿宝石)是数字式摄像机的摄像头。微软可以在另一端监视你。”这个笑话被与会者评为关于 XBOX 的最佳笑话。他予以否定了。

笑话之三 “XBOX 不会赢得游戏机市场,因为它是一台计算机,不是游戏机!”他幽默地说道:“难道这位先生忘了:所有的游戏机都是计算机啊!”

从他整个的演讲来看,是极为成功的,极具煽动性。好像战前动员会一样,那些游戏开发公司的员工们走出大厅之时,一定怀着激动的心情和苦战的决心,回到自己的公司去继续自己的工作。会后我和好几位正在开发 XBOX 游戏的美国人谈了谈。他们都一致认为 XBOX 确实强大,而且易于编程。他们比较看好 XBOX。与之形成鲜明对比的是,和我交谈的搞市场的人士,特别是熟悉日本市场的美国人士,都认为微软在日本的工作还是成效不大。我会后专门飞到西雅图去一家公司面试,它的市场部的头头在日本呆了好多年,熟悉日本情况。他就认为微软虽然成立了日本分公司专门负责 XBOX 在日本的推广工作,但其工作还很不够。他认为 XBOX 在日本前景并不乐观。



基于以上的情况,笔者把关于 XBOX 的预测修正一下:XBOX 有可能在美国获得一定程度上的成功,如占领 30-40% 的市场份额。在日本能获得的市场份额则小得多。总的来看,三足鼎立的态势是一定的,估计不会有公司绝对胜出。



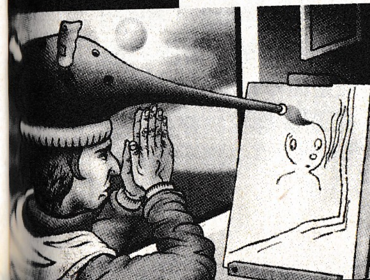
应该承认,至少美国人在产品行销和品牌宣传上的创造性,是要超过相对比较保守传统的日本人的。



COMMUNION

同行切磋篇 II

真没想到《电子游戏软件》杂志的名声能够传到游戏王国,真希望《游戏批评》也有一天也能走到这一步。大会期间,能够认识其它国家的同行是件幸事,相互交流各自的想法,将不同国情下的感觉相互交流后,得到的收获,也会是不同的……



在记者招待室遇到一个日本记者兼作家新清士。我跟他报了电软的大名,他连连说:“知道知道,很有名,很有名”。看来我们电软真是艳名远播啊!两人聊了好长时间,我问了些关于日本的问题,如日本游戏公司对 XBOX 的态度。他说日本公司对 XBOX 并不排斥。又问了任天堂和 SQUARE 的关系。新清士笑着说:“任天堂把 SQUARE 拒绝了,山内老头很保守,不像美国商人那样只讲金钱关系,想合就合想分就分。他被 SQUARE 伤了一次,必然会深深记住,不会再轻易和 SQUARE 做生意了。”笔者说:“任天堂还是保守啊!要换成美国公司,一定利益第一,感情第二。”

第二天在 RealNetworks 的讲座上又遇到他。他又介绍了另一个日本杂志驻美记者奥谷海人。此人现长驻旧金山,给 play-online.com 写稿。会后大家说要去吃饭,结果我发现两个家伙开了两天会了还不知道大会免费供应午餐。于是领着他们到了大饭厅,每人领了一盒美式快餐,找了个座位坐下。我给奥古海人一份我写的关于中国游戏业的文章,他看了后不同意其中关于盗版的部份。我认为微软在中国反盗版的策略虽然为人所不齿,但却是十分有效的。(比尔·盖茨在一次采访中说过:“我们就让中国人去偷,先让他们上瘾,然后 10 年后再来收钱。”虽然很伤害我们的民族感情,但他说的也是大实话!)奥古海人十分反对微软的作法和对待盗版的态度,说:“怎么能听之任之呢!”我说:“除此之外,你能提出其他解决之道吗?”他自然没能提出。两人探讨了一会儿,然后注意力被大屏幕上的游戏画面吸引过去了。GDC 大会期间每天用餐时在大饭厅里播放游戏画面。先开始放的是莎木,FF9 等日本游戏的画面,真是奇绝壮丽,令笔者大开胃口。但过了一会儿,开始放美国游戏的画面,净是些恐怖暴力场面,阴森森的,什么断胳膊断手之类的,血淋淋的。笔者大为不满,抱怨道:“这帮家伙怎么想的?在人家吃饭时候放这些东西,还怎么吃得下去!”看看在座美国人,若无其事,照吃不误。看来东方和西方的审美观点和承受能力果然不同啊!

ASIA

亚洲小龙篇

虽然亚洲的日本是世界游戏事业的中心，但其它国家的游戏制作、生产和游戏企业管理的水平一直处在一个比较低的水平，同日本有很大的差距。但随着游戏业市场的日渐庞大，游戏在全世界已经养成了很好的规范，所以亚洲其它国家的游戏事业也正在蒸蒸日上的发展。在这次大会上，亚洲游戏制作新势力表现出其已有所发展……

香港游戏业渐露峥嵘

在我们印象中，香港是个商业金融中心，在高科技方面则乏善可陈。但1997年后，香港意识到来自上海和新加坡的竞争日益加剧，若没有高科技产业，香港很难维持住其亚洲经济龙头的地位。于是港府开始注意高科技的投资环境。而蓬勃发展的游戏产业，自然也吸引了港府的注意。此次GDC上，笔者在记者接待室中出人意料地看到了不少香港材料，有一本印刷精美的介绍引起了我的兴趣，里面说的是香港现在仿效E3展，每年1月在香港会展中心举办"互动，数码，电子及教育娱乐展览会"。展览会附带一个研讨会，叫做"数码娱乐科技会议"。实际上会议的英文名是The International Game Technology Conference，按照直译应该是"国际游戏技术会议"，翻成"数码娱乐科技会议"，好像有点故弄玄虚，中国人还是喜欢玩文字游戏啊！这个展览会/研讨会的组织形式和GDC基本相同，也有各种讲座和研讨班。他们今年1月份的会议上，请了不少大老来捧场，如Disney公司主管技术的头头，日本CESA的主席，欧洲娱乐软件商联合会的主管等。各种讲座内容也很充实，似乎不亚于GDC。

除了会议资料外，我还拿到了香港数字娱乐协会(Hong Kong Digital Entertainment Association)的介绍。这个组织也是照抄美国类似机构（如IDSA），其职能是推进行业技术进步和技术交流，利用合力开拓市场，改善游戏业整体的公共形象，反盗版。还有一个更有意思的广告，是关于香港理工大学的。他们搞了个多媒体创新研究中心，专门搞游戏相关研究和培训。现在从香港政府到大学都不遗余力地推动游戏产业，而且他们整个框架都搭好了，有会议，有行业协会，有研究教育，国际交流也多，他们以后的发展不可限量啊。而我们大陆搞了这么多年，市场无序不说，教育滞后不说，居然连一个固定的属于游戏业的年度会议都没有，也没有相关的行业协会。真是值得我们好好反省啊！

韩国网络游戏旋风

记得三年前E3展上，就对韩国游戏业的发展看好。此次GDC上，又看到了很多韩国人的面孔，而且也有几个韩国公司租了展位。现在韩国公司已经真正走出了亚洲，敢到竞争激烈的美国设立分公司了，这真是令作为中国人的笔者，感到既羡慕又惭愧。试问我们除了给美国、日本、法国等公司做廉价加工外，又能有几个完全自己的名牌公司和名牌产品打出去呢？联想到美国市场上的韩国汽车，顿发感慨：看来中国游戏业和韩国游戏业的差距，和中国汽车业和韩国汽车业的差距是一样的啊！

在登陆美国的韩国公司中，最引人注目的要属Nexon了。Nexon公司90年代初就开始在亚洲地区开拓网络游戏市场，短短几年间由一家小公司发展壮大为在世界各地都有分支的国际大公司，1997年来到美国开拓北美市场。他们开发了"风之国度"等大受好评的网络游戏。据说"风之国度"等游戏在亚洲有几百万订户，不仅是韩国本土最流行的网络游戏，还风靡了台湾等地。

他们此行带来不少最新开发的网上游戏，如"黑暗时代"、"破碎星系"和"基本沙加"等。有意思的是他们的"破碎星系"号称是RPG和RTS的融合(?)，赢得了本届GDC上"独立开发游戏大奖"中所有6项中的4项，包括总大奖，游戏设计奖，技术进步奖，和玩家公认奖。看来他们确实获得了美国玩家的认可。

台湾游戏业低迷？

台湾游戏业起步很早，但近几年似乎被韩国赶超了。在韩国公司大举登陆美国之际，台湾公司似乎还只能坚守亚洲市场一隅。此次GDC，没有一个台湾公司参展，也很难遇到几个台湾人。只是在第二天中午饭后，在大门口喷泉旁晒太阳时，看到一队人说着"国语"走过。上前打招呼，得知他们是一家叫NINGO的台湾游戏公司的。这次来的都是游戏开发人员，都很年轻。和总经理交换了片子后，大家聊起家常。笔者谈到自"仙剑"后台湾公司似乎没有更好的作品问世，又谈到国内游戏如"剑侠情缘"等。他们看来对国内的情况很不了解。据他们说台湾的游戏开发也比较低迷。笔者又跟他们谈起前一阵子国内对游戏口诛墨讨之事，并教给他们一个新名词——电子海洛因。几位都吃惊地瞪大眼睛说："这么厉害啊！好像台湾十年前的社会舆论一样。"回去后看了看他们的网站，觉得他们的游戏和美国日本的差距还很大。看来台湾地区的游戏业和国际水平差得还很远，和我们的水平比较接近。至于台湾游戏业近几年来发展滞后的原因，似乎还没有人能够给出满意的答案，难道是大环境所致？

附 SUBJION

稻船敬二访谈录Ⅱ

的种种故事以及他们的日常生活，而采访者就是大名鼎鼎的冈本吉起……
船敬二的采访实录，通过对稻船敬二的采访，我们可以了解目前PS2最强作品在开发过程中台前幕后
在『游戏开发者大会纪实』后面，我们为大家附加了嘉富康最新PS2大作——《鬼武者》制作人稻

会成为PS2史上最热卖的作品吗？

“鬼武者”的魅力与开发秘辛马上披露？

最初本是预定在PS上发售的……

冈本：“鬼武者”终于发售了！不过等得有点太久啦。构想有11年了吧。

稻船：不会那么夸张吧！

冈本：不过，距离一开始的发表，的确是过了一年。

稻船：最初的制作发表会是99年的4月。所以，应该算是过了1年9个月吧。总算是完成一件作品了。

冈本：这样不是很好吗？可以吸引大家的目光。

稻船：但是，做了这么久，很怕玩家们是不是根本都忘了这款游戏。还好，大家都很温柔地守护着这部作品的诞生。不过，一部新作品可以延伸到这么久，实在是很特别。好像“生化危机”或是“勇者斗恶龙”，只要是知名度高的作品，都是这样的吧。

冈本：喂喂！你不要老王卖瓜好不好？

稻船：加上开发期间，总共有3年左右，实在是很久呢。

冈本：话说回来，一开始的发表会上，好像是以在PS上做的游戏画面为主嘛！那是怎么一回事啊？

稻船：我一直在为了出在PS还是PS2上感到头痛呢。老实说，想法大概一半一半吧。



冈本：我一开始就觉得会出在PS2，果然，最后也是出在PS2上。

稻船：冈本先生一开始就说“鬼武者”要出在PS2上，所以，我也考虑过是不是要出在PS2上。不过，都还是要询问过所有制作小组的意见。

冈本：但是，你的想法虽然是一半一半，可是在发表会上，你不是发下豪语说要出在PS上吗？真是过分耶！

稻船：那是一种作战嘛！之后再发表说移至PS2上发行，就会引起一阵骚动啦！不过，就如你所说的，最后出在PS2上实在是个很正确的选择。

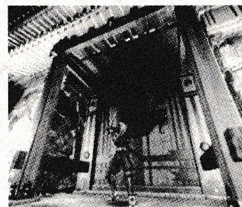
冈本：PS不管再怎么努力，也没有办法达到我们所要的画质效果吧。

稻船：绝对是做不到的。还有，在“鬼武者”发行的时候，我们还出了一款特典限量的珍藏DVD，里面收录发表会上所公布的PS画面，现在看起来，真的是会笑掉人家大牙呢。

冈本：那个时候我们觉得很漂亮呢。

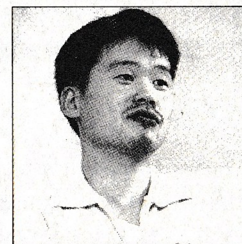
稻船：那时虽然觉得很漂亮，不过现在看起来，只是会让人觉得，天啊！这是什么东西呀？实在是很让人感伤。

冈本：这些先搁下不谈，画面上可以一次同时出现的敌人数，也是PS2比较多。主角明智左马介的脸，如果是由PS来做的话，绝对不可能那么像金城武的。



稻船：放在PS2上发行实在是太好了！对了，大家一定要买到限定的DVD喔！

这位就是稻船敬二先生！



稻船敬二(いなふぁ　けぃじ)
CAPCOM株式会社
执行工作者
第二开发部部长

RPOFILE

1965年大阪出生，在大阪长大，今年35岁。1987年以美术设计师身份进入CAPCOM公司。

代表作品

- ●洛克人(FC)
- ●洛克人世界(GB)
- ●洛克人X(SFC)
- ●洛克人DASH(PS)
- ●多蓉哥布大进击(PS)
- ●鬼武者(PS2)

在系统上所下的功夫将体会到时代剧的豪爽魅力

冈本：实际上玩起“鬼武者”，就会发现左马介的每个动作，都是精心设计过的。有些部份，还会像时代剧一样，表现出很夸张的动作。

稻船：这种豪爽的魅力，对于玩家来说，是最容易感受到的。

冈本：没错，就是这种魅力，也就是最棒的享受。譬如说在拔刀的时候，刷的一刀拔起，又咻地一声收进刀鞘，那一瞬间，光看一定不过瘾。就是要亲身感受那种大动作的挥舞著刀子，所以，玩起来的感觉又爽，旁边的人看了一定也会觉得很棒吧。所以，即使只有不断的按钮，也会出现不同的动作。

稻船: 不不不，连续按钮就显现不出“鬼武者”这款游戏的特色了。如何运用技巧攻击是这个游戏很重要的一部分。

冈本: 技巧攻击?不是就是在敌军的魔物来攻击之前,先防备吗?

稻船: 不一样啦。“鬼武者”所谓的“必杀攻击”，敌人攻击过来的时候，就刷的一刀砍下去，在敌军准备攻击的时候就让他好看吧，如果算准时机砍杀敌人,就会出现闪光的一击必杀。只要一发就可以打倒敌人喔。不过,如果一直处在防御状态的话，就没有办法攻击。所以,不随时随地的动也是不行的呢。一开始的时候,光是砍杀可能就觉得很有趣，等到顺手了以后，多多使用必杀攻击会更有趣喔。

冈本: 华丽的攻击是它的乐趣之一呢。

稻船: 故意等到敌人上钩，然后一口气让他死得很难看,那种感觉很爽喔!

冈本: 等待是基本的功夫呢。以“街头霸王”来说，就像是“等待的古烈”吧，等到敌人攻击过来时，就狠狠地施展必杀技。

稻船: 真是令人怀念呢。

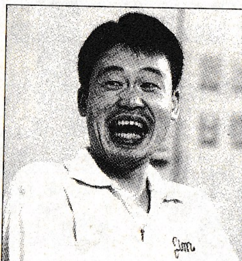
武士要是脱逃的话就太难看了吧!

综合表现比短时间破关更重要喔!



冈本: 这是每次我都会问来宾的。玩“鬼武者”需要多久时间呢?

稻船: 游戏时间啊,这种格斗游戏,很难下一个定论耶。而且,我们开发者是在了解所有故事情节下去玩的,可能跟玩家玩起来不太一样。嗯…，大概要花 8～10 个小时吧。途中,当然还是会碰到很多次的 GAME OVER 啦。我很厉害喔！在开发小组里面，我大概可以排进前五十名左右。



虽是名制作人，但这副尊容可真“难看”呀!

冈本: 开发小组如果只有 60 个人,那你不就逊毙了吗?从后面倒数回来还比较快呢!而且，被开发中的伙伴在旁边品头论足的状况下玩，我是绝对做不到的。

稻船: 负责修正程式企画的小组成员里，听说有人只要 2 个小时就可以过关了。

冈本: 那是因为他们是负责修正程式企画的人啊，一般人是不可能的啦。这款游戏有像“生化危机”或“恐龙危机”那样可以重复玩很多次的设计吗?

稻船: 当然有罗。过关之后的附加游戏，或是隐藏要素都很充实喔。举个例子来说,也有跟玩家所扮演的主角左马介有关的小游戏。感觉上蛮有趣的是,主角是以金城武作模特儿设计的,这一点我们有得到金城武公司的许可。他本人也很喜欢。这就是一大特点了喔。

冈本: 详细的内容玩了之后就知道啦。

稻船: 还有,“鬼武者”并不是像“生化危机”那样,用越短的时间过关,就可以得到越高的评价。我们的设计是采整个游戏过程中,每个细节都是评分点的方式,短时间内打倒敌人当然也很重要。不过，不大量打倒敌人也不行，还得要彻底地吸取敌人的魂魄。所有的要素完美达成之后,就可以得到符合这些价值的特典。像“生化危机”那样子以过关时间来评断的系统,很多玩家不是都会放弃打倒敌人，而以逃脱来争取时间吗?可是，左马介可是堂堂的战国武者，这样逃掉太难看了吧。

冈本: 没必要的战斗固然是要避免,但是面对所有的敌人，都用这种方法的话,就太丢脸了。

稻船: 所以啦,如果不打倒很多敌人的话,是不可能得到高分的喔。

分送体验版正是对游戏乐趣度有自信的证明

冈本: 这一次在店家都很大方地分送体验版呢。

稻船: 是啊。TSUTAYA(日本有名的录像带出租连锁店）也可以租到体验版，在贩卖的店家也摆了很多试玩的游戏，想要让玩家们玩了体验版之后,可以有“好好玩”、“等不及想买了”的感觉。体验版是因为我们对作品有自信才能够出的喔。“试玩了之后觉得好无聊唷!所以不想买正版。”的这种风险,我们可是一点也不担心。对“鬼武者”有自信才能这么做。光是杂志说很有趣是不够的，要亲自玩过体验版后,玩家才能切身感受。

冈本: 光是宣告我们有自信!这样子就必须要有一定的勇气。

稻船: 在社内进行的试玩，评价也不错,应该没问题吧。

冈本: 有自信可以卖 100 万张吗?

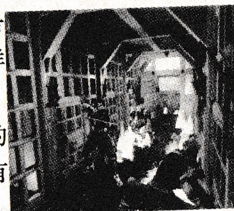
稻船: 当然没问题啦。

冈本: 是说全世界 100 万张吗?

稻船: 我本来是打算用这句说词当台阶下的。(笑)

冈本: 不过，在 PS2 狂卖 100 万张，的确是一个目标呢。当然,在日本国内贩卖后，接下来会卖得怎样，是一个很大的关键。电视节目的介绍,还有前后发行的游戏状况,都会影响到。当然,刷新 PS2 软件的贩买记录，是人人向往的吧。

稻船: 最少是希望可以达成这样子啦。



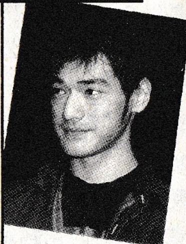
冈本: 这样子的实力是绝对没有问题的唷。

和原画模特儿·金城武的见面及对画质的讲究

"鬼武者"和金城武的相识原因是?

冈本:"鬼武者"最大的特色,可以说是以金城武担任游戏中的主角·明智左马介的原画模特儿这件事吧。以他来作为一个话题,也引起了很高的评价。一开始为什么会想到要请金城武来作模特儿呢?

稻船:一开始是因为看了"重庆森林"的电影,而后,替"鬼武者"写音乐的作曲家·佐村河内守先生,刚好跟金城武很熟,他说金城武似乎也很喜欢玩电玩,所以才想到要拜托他。之后,得到了金城武所属的经纪公司的同意,就开始进行了。如果直接去找经纪公司,说"我们是CAPCOM,想要请金城武先生来作原画模特儿,可能会被赶出门吧。",还好,透过佐村河内守先生,金城武本来也表达"好像很有趣"的意愿,一切才能这么顺利地实现。



金城武"出演""鬼武者"主角明智左马介,不知玩到游戏的朋友是否觉得CAPCOM将二者很好结合了呢?



原型:眉毛挺温柔吗。



CG:好象比本人凶恶一些,眼睛和眉毛也比较尖锐。



插画:根本不象吗!其实这才是真的左马介?

金城武和左马介很像却又有点不同?

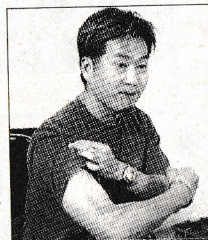
冈本:话是这么说,可是一开始的时候,游戏中明智左马介的脸,和金城武一点也不像啊!刚开始看游戏画面的时候,觉得一点也不像,我不是还说"金城武不是有出现吗?",后来是你解释说"之后会让他更像的",所以现在才会看起来这么像。

稻船:从一开始的设计到后来的规划,左马介的总图方式,改变了很多。一开始虽然是以插画作基础,但后来就变成用照片来做基本蓝图。以画来做会比较接近原物,但用照片来做会比较简单。不过,如果只是照片的话,未免也太草率了,所以再加以修正。这是从SQUARE的"剧空间职业棒球"学来的。(笑)

冈本:现在的左马介跟金城武很像,超帅的耶!不过,还是有一点不一样的。左马介的脸感觉上比较冷峻,实际上的金城武,感觉比较可爱耶。

稻船:会让女性着迷的可爱魅力呢。

冈本:这不是双胞胎的感觉,而是以金城武的感觉为基础,做出像是人物素描的东西。不过说到人物素描,稻船长得还挺象踢足球的小仓隆史呢。还有隧道二人组的滨田雅功。三个人的照片如果摆在一起,就可以出一题"哪一个是稻船制作人?"的谜题了。啊!如果再加上金城武的照片就变成四选一的题目了。



稻船:一定会有很多人认错的吧。

冈本:把谁认错?绝对不可能把金城武认做是你吧。(笑)

"鬼武者"充满魅力的游戏性会引想到许多作品

冈本:刚刚我们也提到了,总而言之,"鬼武者"应该是一款绝对充满魅力的游戏。

稻船:我们是很讲究可看度的喔。

冈本:这是因为你本来就是负责美术设计出身的嘛!比如当时"洛克人"的美术设计。

稻船:那情景海真是令人怀念呀。家用电玩软件的"洛克人"算是我的出道作品了。那时开发小组总共只有6个人,大概花了半年的时间。这是现在根本不能想像的。"鬼武者"可是一支50个人以上的开发小组,花了3年的时间制作出来的。

冈本:就是因为这样,"鬼武者"的画质才能这么漂亮啊!实在是太帅了。"魔颤"也受了"鬼武者"很大的影响吧。三上(三上真司,"生化危机"系列制作人)也受了不少的刺激吧。那是承继"生化危机"的作品,第一次在PS2上发行的作品。说不定,以后的作品都要以"鬼武者"为参考了。



稻船:大家虽然常说"鬼武者"是以"生化危机"的系统为基础设计的,但是,整部作品都是全新的喔。

冈本:"魔颤"也承继了这套系统。"生化危机4"虽然不知道会做成什么样子,不过,三上先生也很努力,想必一定会做出很棒的作品。

稻船:发表会上他也说会做出最棒的杰作。在那之前,还会先出"生化危机之维罗尼卡完全版"。

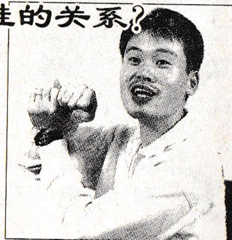
冈本:在"鬼武者"跟"维罗尼卡"之间,可还夹着那个"黄金国之门第三卷"呢!

稻船:真是不得了的发售期啊。

冈本:那里不得了啊!这个时期有那么多的大作发售,是很恐怖的耶!

球鞋和皮革棒外套，加上牛仔裤一开始收集就停不下来！

买新房最大的原因是因为收集球鞋的关系？



冈本：你的兴趣是什么呢？现在正在还贷款吧！“鬼武者大哥”。

稻船：是因为我刚刚买了新房子嘛！我老婆可是很会精打细算的喔。细细算来贷款越晚还是越不划算，我们才不想花上35年才还完呢。我们的目标是5年内还清。

冈本：真了不起。贷款还是早一点还完比较好。如果慢慢还的话，就会越拖越久。

稻船：要是能确定还钱的金额，就能够一口气加速还清。让人感觉也挺有游戏性喔。像是“这个贷款要从哪一方面下手呢？”，还的方法也分很多种呢。

冈本：你买新家的原因，听说是旧家摆不下你收集的球鞋是吧。在CAPCON的公司里都是这么传的唷。

稻船：呃…这也是一个原因啦。

冈本：你收集几只了呢？

稻船：大概有110只左右吧。

冈本：你老婆不会发飙吗？

稻船：最近已经不生气了。不过，新家倒是用了2叠榻榻米左右的地方收藏。

冈本：2叠榻榻米的鞋柜也实在是够大的了吧。

稻船：要塞的话，大概可以放进100只左右吧。我老婆的大概有10只，剩下的就都是我的了。不过，这样还是不够放，所以，多出来的就只好放在收藏室里。可是，收藏室里放了太多的东西，如果不挪身体的话，是进不去的。实在是很头痛。

冈本：那是你自己搞出来的下场吧。

稻船：比较好的想法是，因为我们家是两层楼，我的房间和收藏室都在一楼。客厅在二楼，所以，从玄关一直走到收藏室之前，我可以不被老婆发现。



冈本：那不是让她不生气，而是不制造让她生气的机会嘛！

稻船：是啊，不过，她好像也发现了吧。但她却只是沉默地看着我的行为而已。

在皮革棒球外套的拍卖会中可以发现高度的游戏性喔！



冈本：听说你还有收集牛仔裤，跟棒球外套的习惯是吧。

稻船：还有棒球衫跟大联盟的制服30件左右吧。皮革的棒球外套跟牛仔裤也大概都是30件左右。开始收集一件之后，就会一直收集下去了。最近，我迷皮革棒球外套是比迷鞋还要来得严重。

冈本：皮革棒球外套是个不错的选择耶！不过，收藏和保存很费工夫吧。不但会有臭味，而且天气冷的时候，穿了也不保暖。好天气穿的时候又嫌热。

稻船：穿着皮革棒球外套坐电车的时候，在车厢里就觉得很热，出了车厢又觉得冷。

冈本：皮革棒球外套是很流行，不过实用度还真是不提也罢呢。

稻船：最近经常通过网络，大多数是从外国人手里买。是真货还是假货，还有状况好不好，都需要仔细地观察才行。40～50年前的牛仔裤就很常见，而且比二手店便宜多了。大概半价以下就可以买到了。

冈本：比起实际上看到商品再买，当然是有他的危险性存在，不过，如果要是半价以下的话，两次中买对一次就划算啦。

稻船：这样子感觉上还是比较苛刻吧。五次如果错一次就差不多了。目前为止的失败，大概就是拉练坏掉吧。商品目录上明明还写着“FINE”。其他还有一些照片看不出来的修理痕迹，不过，也有很不错的喔。像我就买过一件1952年制的完美货。虽然风险不小，可是买到好货的时候是很开心的呢。就像玩游戏一样。

冈本：皮革棒球外套穿起来很硬吧。

稻船：我虽然收藏了30件左右，不过只有1件偶尔会穿吧。通常新货都不是很软，不过，由于中古货别人已经穿过了，所以就不会有这种问题啦。



在彩火辛苦的将这些文字编排完后，不由得从心底发出“外面的世界真精彩”的感叹。世界游戏制作的水平、技术和观念正在日新月异的发展，而国内的情况实在不容乐观。是我们的工作人士们不努力吗？也许，但自身最大的弊病可能还是在观念和经验上。而观念的进步，应该并不局限于制作上吧。更多生活上的感受融入到我们热爱的游戏中，才是至上之道吧。

终了发言

加州采风篇

臭拽两句，前人词有云『世人都说江南好，游人只合江南老』。把江南换成加州(北加州)是再合适不过的了。确实是『未老莫还乡，还乡须断肠』啊！

最后这一篇和游戏关系不大，不过有关异国风情的内容，大家应该比较感兴趣。因此就冒昧地加上，看看大家的反响吧！去加州之前，笔者就听到很多关于加州不好的传闻，如加州中国人太多啦，加州住房奇贵啦，加州地震啦等等。去年去洛杉机，给笔者的印象就很不好。什么“星光大道”(就是有好多影星名字和手印的大街)，破破烂烂的，还不如北京长安街呢！结果是慕名而去，扫兴而归。而且特别令人奇怪的是满眼荒山秃领，以前在美国还真没见过这种架式，感觉东部和中部到处都是绿色，根本没有裸露的土层露出。笔者由此想当然地认为，北加州也一定和南加州一样糟糕。然而到了圣何塞后才感觉到北加州确实与南加州迥异。气候温润，四季如春；翠谷青山，花红柳绿。加之美食遍地，生活方便，确实适合中国移民生活。这才明白为何加州有诸多问题，人们还一窝蜂地往这里跑，并且乐而忘返。

最后一天，几个中学同学带着到旧金山逛了逛，感觉很好。旧金山好就好在其既有人文历史，又有自然风光，可以说是最不像美国城市的美国城市了。笔者去加州前正在读一本美国教授写的叫《城市生活》的书。这本书里就探讨了为什么美国大城市衰落了，为什么美国的大城市和欧洲的大城市，如巴黎等，不一样。在美国城市发展过程中什么地方出错了。的确，和芝加哥、纽约等大城市比起来，旧金山是最欧洲化的城市了(窃以为也是最像北京的美国城市了)。整个城市气氛恬静，比较人性化，适合居住。

旧金山有不少建筑很有来头。像金门大桥，是建筑史上的杰作。其红色的桥身和碧海蓝天白云翠山交相掩映，形成建筑物和环境的最和谐的组合。站在桥上，眼底无限天地，拂面清冷海风，令人精神为之一振。同行的一个同学原来在清华学的是材料，还特意带大家到一个拉索的横断面模型前向大家介绍了其特殊的加强结构(嘻嘻，还是本性难移啊)。其他的像艺术宫(Palace of Fine Arts)，就是那个中间一个巨大的拱顶式建筑，周围有绿树和一汪池水环绕，海鸟天鹅飞来飞去的地方。是个极浪漫的所在。很多好莱坞电影的爱情戏都以此为背景。还有特别有名的California Palace of the Legion of Honor，是法国风格的建筑，以内藏法国印象派名画著称，也曾在好莱坞电影中反复出现。在西区科克的名作Vertigo中，男主人公就是在这里跟踪被魔魇附体的女主人公的。



不见得非要我魔王亲自出

哪怕用些小儿科的手

就足够你们受的了……



惊悚游戏 AND 心理压迫

恐怖效果

未知就是恐怖的源泉，如果你不能了解害怕为何产生，而且又足够胆大，那就请你踏入步进黑暗的空间来……

编译整理 王紫硕 谢晖

惊悚游戏——觉醒！！

巨大变革来临的预感

随着主机性能的提升，游戏会走向何方？

一直以来被当作另类游戏类型的AVG游戏，随着32位机的登场，再次跃上万众瞩目的舞台。首先让我们来追寻一下它的历史。

●惊悚游戏的出现

惊悚游戏的主体，应该是以AVG形式诞生的，并且随着系统和硬件的不断进化，逐渐吸收新的游戏性，在不断发展变化进程中进化而来的游戏类型。

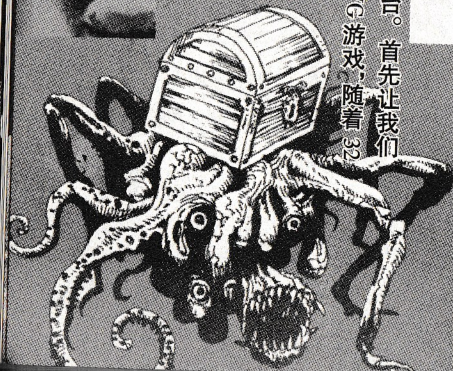
80年代初，一个苹果Ⅱ计算机的游戏《神秘屋》被介绍到日本来，从此开创了日本AVG的历史。在AVG还都是像《ZORK》那样完全依靠文字信息来表现的时代，这部作品是首先采用了线绘图形、并可随场景变化的里程碑式的作品，也成为后来AVG的范本。

●家用机上的惊悚游戏

最早的AVG，大多像"Look door"这样，所有指令和对象选择都需要从键盘直接输入，所以AVG在当时可以说是强调语言组织要素的游戏类型。

最早打破这一定式的，是1984年，ASCII发售的PC游戏《オホ　ツクに消ゆ》。这部作品通过选择事先提供的命令来推动游戏的进程，采用了命令选单的方式。这一转变可谓意义重大，它把繁琐的语言组织要素从AVG中剔除、赋予其专注于故事性的方向，而且跳出了PC的局限，使得依靠这种新的形式诞生的AVG游戏可以在当时已发售的FC上非常流畅的运行。后来ENIX制作的《ポ　トピア连续杀人事件》，就是依靠这种改为命令选单的方式，很快就移植到了FC上。

然而游戏的主流，自DQ和塞尔达等RPG游戏的出现，而逐渐开始转向重视交互性的角色扮演游戏。同时AVG自身也因为追求作品的持续性，导致游戏的主要目的变成了寻找正确命令选项，而不是享受故事情节。因此，在当时硬件能力的限制下，AVG竟然变成了缺乏游戏性和魅力的类型，不得已







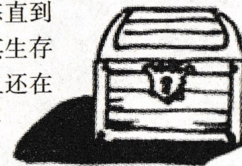
迎来了发展停滞的尴尬局面。而更尴尬的是，成人游戏需要简洁的本质，使其逐渐转向了这一类型，并开始活跃起来。

应该说，这个时期的AVG游戏还无法承担惊悚游戏使人们恐惧的秉性，即使是像《ポ　トピア连续杀人事件》这样在剧本和创意上都十分优秀的游戏，都因为简陋的画面和粗糙的音效而使人们注意力大为减弱，根本起不到惊悚的作用。

●硬件进化带来的潜力

在经过长期低迷的态势后，AVG终于迎来了光明——这就是CD－ROM的登场。大容量的CD－ROM可以把高质量的影片收录到AVG中，MEGA－CD游戏《午夜陷阱》、《梦见馆物语》等就是这种发掘CD－ROM潜力的新型AVG。不过限于硬件的普及度，最终也仅仅只是一种可能性而已。但是，对于整个AVG游戏类型，以及惊悚类游戏的成熟，这真算得上是一种崭新的，巨大的可能性。

除此以外，也有试图摆脱AVG基本出发点的尝试。比如音响小说类型，就是一种去掉了AVG中的解谜要素，主要是通过剧情分歧点的选择来改变故事流程的游戏。其功绩在于扩大了一直以来单纯"游戏性"的概念，使得这种游戏形态直到今天仍旧有其生存的市场，并且还在不断有新作品推出。

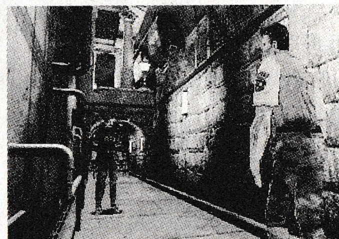


●AVG游戏迈向新生

随着次时代机的登场、具备高表现力的硬件变成标准配置，AVG再次成为了瞩目的焦点。AVG不仅有大容量的存储介质，还获得了多边形、动画回放能力等新技术，AVG不但起死回生，还开始向着更高的层次发展。利用美丽的CG画面构造一个世界的《神秘岛》、有效利用movie而以新面貌出现的《D之食卓》、还有使用多边形塑造出极具现实感空间的《生化危机》。

MYST

Software copyright 1993,1996 Cyan,Inc. and Sunsoft. All rights reserved. Cinepak for Sega.



目前发展的趋势是越来越多的与其它的游戏类型相融合，虽还未完全确定方向，但可以肯定全新的AVG即将诞生。

新生的阵痛现在才刚刚开始。

制造恐怖的元素

创造出新的『恐怖』 使用电影和游戏手法

以恐怖电影为蓝本的《生化危机》，是在表现和界限上引起争议的作品。但是，这部作品中的『恐怖』，决不那种直接表现血腥场面的玩意儿，而是经过周密计划的表演手法。这就是所谓新的『恐怖』。

● 游戏的"恐怖"和冒险

自古以来，"恐怖"就刺激着作者们的创作欲，以此为题材的各式各样作品层出不穷。游戏当然也不例外，其中又以音响小说和AVG类型为最多。这种游戏在完全被动的媒体——如电影和小说——中加入了选择项，使得玩家有了参与感、能对故事有更深的理解。特别是最近的AVG越来越趋向电影化，虽然其中也不乏优秀之作，但如此下去也只能是对电影的模仿而已。



在《生化危机》中，主人公是前往调查奇异事件的特殊部队的队员，以从一座发生惨剧的公馆中逃生为目的的3D型AVG。与《D之食卓》那种静态画面、选项选择型、以影片回放为主的AVG不同，现在已经成为销量冠军级的游戏采取实时进行手法，是玩家自己去体验恐怖的游戏。

《生化危机》的风格为3D多边形、第三人称视角的动作AVG，与曾在PC上推出、后又移植到3DO上的《鬼屋魔影》系列十分相似。尽管两者在视角、操作方法等基本环节上如出一辙，但在游戏的方向性上相距甚远。

● 让人看到恐怖的恐怖

《生化危机》中的一些场面来自于《鸟》、《异形》等电影作品，制作者把这些恐怖的感觉吸收到了游戏中。《生化危机》这部作品本来是以描绘人从内心深处产生的"恐怖"为主题的，要让玩家产生恐惧，所以制作者决定把对于玩家来说最恐怖的对象定为"僵尸"。





所谓"恐怖"，就是一种对于未知事物的恐惧。《生化危机》正是从"感受恐怖"出发，把敌人设定为怪物的。游戏中出现了狂犬、蜘蛛、大蛇等怪物，确实给玩家造成了心理负担，但这些东西毕竟只是对现有生物的一种发挥，还未超出玩家的理性认识范围，就像RPG中HP超长的BOSS角色，是一种"威胁"而不是"恐怖"。《生化危机》把这些作为一种辅助手法，用以衬托主要表现的"恐怖"，而承担表现"恐怖"的正是僵尸。

为什么僵尸会令人觉得恐怖呢？电影导演乔治·A·罗梅罗所创造的僵尸，是被"吃人肉"这唯一的意志所支配的活尸。罗梅罗的高明之处，在于僵尸是"似人而非人"的存在，动作缓慢，四处游荡。相对于狗、蜘蛛等一见之下就异于人类的认识，僵尸被描绘成从外表上看与我们属于同一范畴、但又有所不同的东西。这不和谐之处加上伴随而来的厌恶感，激发了人本能的恐怖感。在此基础上，《生化危机》把僵尸所带来的根源性的恐怖用各种表演手法进行了强化。

● 使用电影手法的演出



《生化危机》使用了类似旁述的第三人称视角，这样可以清楚的看到人物周围的情况，是表现三维空间广度的常用手法。但本作除了人物及周围情况的构图十分吸引人之外，还着重表现了敌人突袭而来时的恐怖感。

在玩家操纵主角登上楼梯的场面中，镜头会自动切换到主人公侧面的位置。这样的画面，在左半部是正在上楼的主人公，右半部则可以看到对主人公的位置来说处于死角的走廊，那里是很可能有僵尸存在的。如果为了强化惊吓效果，完全可以考虑把镜头设置在主人公的背后，让僵尸突然出现在玩家眼前的办法。但这样一来，就等于给玩家提了醒儿：危险就在眼前。而主人公在上楼梯的过程中是不能回头的，由此产生了对情况已经完全了解的、类似于焦急的恐怖感，这样是与僵尸的动作缓慢、四肢、头颅软软奄拉着的特征相应的恐怖表演手法。因此，游戏整体画面构成的表现手法必须非常熟练才行。而在游戏进行过程中，自始至终在各种位置配置的镜头和灯光，都能够根据当时的情况有效的让玩家感到莫名的恐怖感（实际上，在电影中拍摄恐怖场面并无教材可循，大部分是完全依靠导演的感觉，能否实现效果好的构图，取决于导演的水准）。



● 节奏和音效带来的“恐怖”

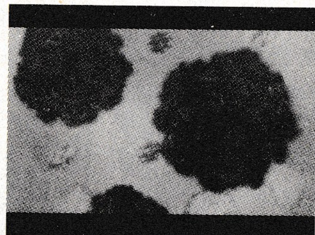
最近AVG的剧情场面大多是普通游戏中难以见到的高质量影片，用以作为对游戏当时情景和剧情的补充。所以有效的插入剧情场面是又一重要之处。《D之食卓》中，由于是按照既定流程进行探索而产生了固定的节奏感，为了能使之产生变化插入了剧情场面、给玩家以紧张感。《生化危机》大抵也是如此，但玩家的节奏感与《D之食卓》不同。《生化危机》中玩家自身对于人物的操作远多于后者，因此产生的恐怖、焦急等令游戏的节奏快得多，而插入的剧情场面正好令玩家的焦急心情得到暂时缓解，获得更强烈的恐怖感和更高的紧张度。



连对话过程都要充满紧张感才是恐怖游戏。

另外，声音也有效的提高了恐怖感，其中音效的使用更是出色。例如从人物的脚步声可以判断出地板的材质，这与与视觉效果相呼应，无论在屋内还是屋外都更增添了临场感。此外还可以听到僵尸、怪物们的脚步声和呼吸声，玩家可以据此判断它们的位置、距离以决定所要采取的行动。总之把玩家的注意力出色的引导到了声音上来（在发电站里轰鸣的马达起到了有效的干扰作用，令玩家一进屋内就心跳加速，从心底产生了焦虑）。

毋庸置疑的是，为了达到突出的恐怖效果，玩家与主人公的一体感是重要的因素。在第三人称视角下的人物，与玩家的按键操作同步做出逼真的动作，并连带发出脚步声，令玩家与人物产生了一体感。类似于无线遥控器操作的人物操作方法使得其行动因人而异，由此带来的焦急也更加强了恐怖感。





《生化危机》以带来根源的恐怖为目的的演出，是出类拔萃的，再加上实时3D射击要素带来的爽快感、高自由度的探索等其他AVG所缺乏的游戏特有的快感，比之电影和模仿电影的游戏是对新发展方向的一种探索。

● 为了能更加恐怖而提出的建议



尽管如此也还是有不尽如人意的地方。对于恐怖瞬间的表现过分的强调、登场人物参与的剧情场面差强人意，使得整个故事多少显得有些单薄。此外，被僵尸咬过后也不会变成僵尸（这是在僵尸电影中已成为定式的魅力所在）。一旦同伴被咬后变成僵尸出现在自己眼前，会由于不得不做出痛苦的决断而充满悲剧性，戏剧性也会更加强烈。僵尸被杀死后不会留下尸体也不太自然。虽然杀死时有尸体，但如果去了别的场景后就会消失，令真实感损失不少。留下惨剧的痕迹，也就留下了当时恐怖的记忆，令人面对即将到来的恐怖而发抖（斗胆指出的是，游戏中整体都是欧美电影式的英语，与气氛十分协调，片尾曲要不是日语的就更好了）。

《生化危机》在AVG这一类型中创出了一条新路。它包含了不是电影、而完全是游戏所独有的快感，加上精心选择的与恐怖主题相称的素材、利用完美的演出取得了成功。总之，《生化危机》所表现的是玩家自己去体验的恐怖。

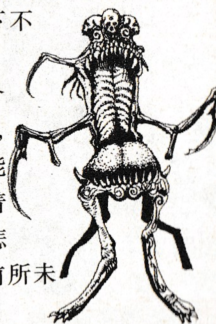
● 充满悲剧色彩的电影《僵尸》

《僵尸》是导演乔治·A·罗梅罗的商业处女作，是僵尸系列值得纪念的第一作《Night of the living dead 僵尸的诞生》的续作。讲述在电视台工作的男女主人公与SWAT的两名队员为了躲避僵尸的袭击逃到了郊外的购物中心，并与袭来的僵尸们进行浴血奋战的故事。开玩笑的，实际上4个人早就确保了安全，在物资充足的购物中心过着惬意的生活。电影正是这样以平淡的手法描绘这4人的生活。由于并非身处被僵尸包围的恐怖状况之下，主人公们被一时的欲望所左右的身影令人伤感。

打破了他们平稳生活的是同为人类的飞车党。为了获取物资的飞车党们，以取乐为目的随意杀死对于人类来说过着普通生活的僵尸们。

与将仅仅依照“吃人肉”的欲望而行动的单纯的僵尸与人类对比、表现人类的丑恶的前作相比，罗梅罗原封不动的继承了这一主题。

与那些单纯渲染血腥，没有什么价值的恐怖电影相比，看完罗梅罗的僵尸片后会给人留下不少回味的空间。



面对一个个变成僵尸的朋友，虽拿着枪却只能眼睁睁的看着——这样充满悲剧性的场面是前所未有的吧？

经典惊悚游戏回顾

了解近几年来在家用机上出色的惊悚作品

虽然人们一提到惊悚类游戏就联想的《生化危机》，就联想到冒险类游戏，但实际上惊悚类游戏的范畴不应局限于此。本编辑部认为，凡是属于制造恐怖和惊吓，使玩家感到紧张和恐惧的游戏，都该算作此类……

超经典之一
《弟切草》系列

● 开发机种：*SFC、PS*
● 开发厂商：*CHUN SOFT*



"音效长篇小说"式的经典惊悚游戏。

《弟切草》是 CHUN SOFT 公司在 1992 年 3 月推出的音效长篇小说。这是当年在业界颇具创意的新类型游戏，限于当年超级任天堂机能的限制，她是以全文字形式制作的。尽管如此，她仍旧依靠"音效小说"的威力，着实惊吓和吸引了一批玩家。

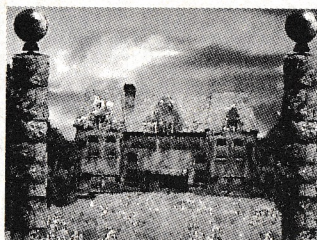
Q 什么是"音效长篇小说"

所谓"音效长篇小说"方式，也就是说配合各种音乐效果的小说，但绝对没有伏案抱读的辛苦。以长篇小说曲折变幻的情节推为脉络，玩家将成为小说里的主角加上实实在在的全新画面，维妙维肖的各种音效的配合，会使游戏者完全投入，有身陷其间之感。

本系列总共有三个作品，除了 SFC 上的《弟切草》外，还有 SFC 上的《恐怖惊魂夜》，以及 PS 上出的复刻集合。

弟切草 传说因为反睦成仇的同胞兄弟。为了争夺女人，哥哥用斧头杀死了自己的亲弟弟，弟弟的血淌满了整个庭院，自此以后，这里就开出了这种所谓"弟切草"的黄色小花，而它所代表的意义恰恰就是复仇……

《恐怖惊魂夜》依靠《弟切草》的魅力，在当年的游戏期待榜上一直风头强劲，连续两次在《勇者斗恶龙Ⅵ》之后列"期待新作"第二位。算是惊悚类游戏早期的经典代表。而她的创始者——中村光一，也是土星名作《街》的制作人，在处理简单的文字和图片，在恐怖气氛的营造和构图上是有精进的造诣，这也是该系列能够获得成功的重要保障。



超经典之二
《D 之食卓》系列

● 开发机种：*3DO、SS、PS、DC*
● 开发厂商：*WARP*

鬼才开发的鬼片，让惊悚游戏进入了恐惧新境界。没人否认这是一个里程碑。



不搞游戏后，饭野君好象比以前更胖了。

谈起《D 之食卓》，恐怕即使是没玩过的朋友也都听说过她的大名吧。同《弟切草》系列不同的是，《D 之食卓》是首次在家用机上实现通过游戏画面，和电影化镜头运用的手段来实现更惊人效果的处女作。要说她是鼻祖其实也不为过，毕竟后来惊悚类游戏，乃至 AVG 游戏几乎都采用了《D 之食卓》似的电影化 3D 手法。而且加上大名鼎鼎的次世代先驱——3DO 的名声，要想不知道《D 之食卓》，恐怕都很难呢。



一直标榜高超 3D 技术的她，事过境迁，正式发售后，3D 技术反而成为诟病。

尽管《D 之食卓》处在一个很关键的地位上，但她也的确不能称为鼻祖。毕竟，她身上实在有太多电脑游戏《鬼屋》的影子。但作为家用机显示机能的游戏，《D 之食卓》的确做到了让人们大吃一惊的程度。

当然，提到《D 之食卓》的经典意义，也就不能不提到她的一种倔强的性格。这是和她的制作人，业界超级鬼才——饭野贤治分不开的。正是因为饭野贤治精灵古怪的想法，让《D 之食卓》一炮打响；但也正因为他怪异的性格，也使得《D 之食卓》最终偏离了游戏界的主流市场。尽管《D 之食卓 2》的制作经历了几乎 4 年的曲折开发，但最终因为主机选择上的偏执以及制作观念上的超前，让这个原本应该很有号召力的品牌，在 2 代仅仅十几万的销量中隐匿了。



既然提到了《D 之食卓》和饭野贤治，就顺便提下《异灵》——这个几乎可以让所有时代玩家都恐惧的经典惊悚游戏，她让惊悚游戏开辟了一种新思路。搭配上可操纵的 CG 画面以及超华丽播片的《异灵》，的确在当年土星游戏中异军突起，尽管效仿电影《异形》的痕迹明显，但她的血腥与恐惧仍旧因为看不见的怪物和看得见的地狱景象，令玩家总是处于高度紧张之中。要不是那个讨厌的存盘制度，和土星一般的 3D 能力，这个游戏应该还能有更好的表现。

超经典之三

《钟楼》系列

- 开发机种：SFC、PS
- 开发厂商：HUMAN



体验生存概率1/10000下恐怖冒险的感觉

挪威塔姆斯达莲地方的一座山上，有一栋名叫帕罗邬兹的房子。那栋房子里有个巨大的时钟，附近的居民常以那座时钟的钟声作为作息的依据，不知不觉附近的居民对那栋房子有了钟楼(CLOCK TOWER)的称呼。

1986年，住在那栋房子的帕罗邬兹夫妇生下了一对双胞胎，但那两个孩子却与一般人有着很明显的差异，生下来就很残暴，并有一股戾气，"波比"和"若(dang)"是这对双胞胎的名字……

以上就是《钟楼》的剧情基础。虽然游戏的制作公司并不大，而且游戏1代是在超任末期，也就是1995年才推出的，所以名气可能并不是很大。但游戏进程中一直烦躁着玩家心情的气氛，却绝对可以使玩过她的朋友难以忘怀。《钟楼》不是音效文小说类型的，可以想见，如果能用SFC的机能做出让玩家心惊肉跳的游戏，其制作恐怖的能力就绝对非同一般。

追其根源，依彩火个人偏见认为，无处不在的剪刀手是线索，不知线索是根本。

不少玩家对《钟楼》中那些所谓的战斗并没有感到有多么困难，甚至相对后来程式化的《生化危机》，都是简单的。玩家需要前进，需要探索游戏幕后的东西，你总知道会有敌人要出现，你更明白你的敌人会在任何地点出现，你不知道它是否就在你眼前，让你一命呜呼。

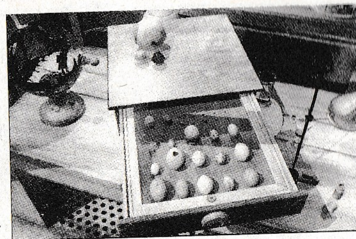
《钟楼》很好掌握了未知与恐惧关系，所以她可以利用很有限的机能做出让你心跳的游戏。而且这种传统一直伴随着该系列。1996年，也就是在1995年超任上推出1代后，2代就在PS上登场了，并且后来还有《幽灵之首》推出。在画面素质提高之后，又加上了3D震撼的音响效果，使得这个游戏在恐怖气氛上面确实进了一大步。虽然相对《生化危机》的人气以及制作精良程度，《钟楼》已经不能显现出优势，但要想找恐怖的感觉，恐怕《生化危机》现在已经在《钟楼》之下了。

当然，《钟楼》还有独特的地方在于，她的恐怖植根于"双重人格"带来的心理和生理上的缺陷，这相对于《生化危机》的空想来说，具有更高深的哲理思辨于其中。当然，她解迷上过高的难度，影响了她的游戏性和流畅度。

超经典之四

《神秘岛》系列

- 开发机种：PS、SS、PC
- 开发厂商：？？



一个只有自己和奇怪迷题机关的世界

原本是PC名作，因为早期有汉化的土星版而在中国玩家中流传过。相对其它惊悚游戏，《神秘岛》并没将恶心可怕等这些表象要素作为游戏制作的重点。相反，游戏制作上非常精良，美丽的画面倒能让初次见到她的朋友感觉到一种温馨和宁静。

的确，《神秘岛》给我的印象是很安静的，她很少有比较激烈的心跳加速过程。所有景象也以静态精美的CG画面为主体，不会像《生化危机》那样处处都将阴暗面的东西剖露出来给玩家"观赏"。但并不是说《神秘岛》会让你一直心平静气的呆下去，她会靠自己晦涩的情节以及难度令人发指的迷题给你一种身不由己的困顿。

正像她的名字"MYST"一样，游戏给人最深刻的印象就是在华美景色和费解迷题后面隐晦着的神秘感，而神秘稍有不慎就会演变成恐惧。这其中奥妙，可能只有亲自体会后，才能有切实的感受。

超经典之五

《非常意识》

- 开发机种：PS
- 开发厂商：SQUARE



用别人的眼看自己和世界还不可怕吗

可能玩过的朋友会有不认同的感觉，但了解剧情的玩家应该会被其惊异的构思而感到后背有一点发凉吧。

本作是SQUARE的一个比较另类的作品，使用真人影象，并且不很重视视听效果，而偏重比较细腻的真人演出效果，来烘托其很灵怪的剧本构思。如果你能进入别人心中，可以探知别人内心的每一丝感觉，并且发觉将有人进行残酷的谋杀，以及怪物会吞噬灵魂的事实，你很可能将感到异常的紧张和恐惧吧。

从整体上看，《非常意识》的制作是无法与《街》相提并论的，但剧情设定上让她有一些《SCREAM》(惊声尖叫)的影子，这就不能不让玩家感到一些紧张。何况你是在剧情的安排下逐渐从杀人犯桐原心中得知的呢！

超经典之六

《寄生前夜》系列

● 开发机种：*PS*
● 开发厂商：*SQUARE*

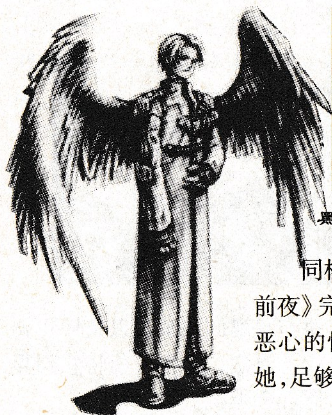


微小敌人能够产生更令人恐怖的景象

到目前为止，都很少有用RPG形式制作的惊悚游戏，但这不能否定《寄生前夜》在惊悚游戏应有的地位。

虽然在依靠公司的名气、强大的宣传攻势以及精美的游戏画面，《寄生前夜》获得了非常令人满意的销售成绩。但她与同类游戏在塑造惊悚氛围的成就上，确实有很本质上的差别。也许实践证明，AVG形式是惊悚游戏的最佳表现形式，而RPG本身进程容易分散和拖沓的特性，使得《寄生前夜》恐怖气氛的营造要完全依靠画面，尤其是精致的CG动画来烘托，而游戏过程由于RPG地雷式重复遇敌，而且不可能很好安排镜头处理，所以整个游戏过程更像是观看一部短片一样。

正因为只懂得用大投入制作的恶心CG来制作恐怖，所以喜欢惊悚的玩家很难满足恐怖欲，可能也是2代直接从近百万销量跌到30万量级的原因。



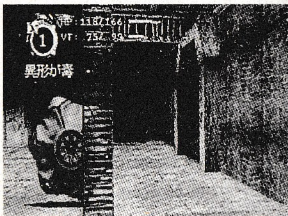
超经典之七

《巴洛克》

● 开发机种：*SS、PS*
● 开发厂商：*STING*

黑暗中晕头转向的走路也让你心存余悸

同样是RPG形式的惊悚游戏，但走的却是与《寄生前夜》完全不同的路线——没有大段精美的CG，也鲜有恶心的怪兽，但更注重用游戏本身来营造恐怖氛围的她，足够让你体验诡异的黑暗气氛。

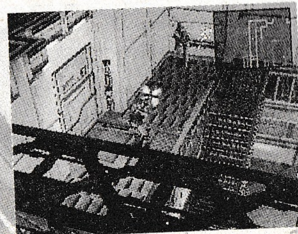


虽然是A·RPG，但运用DOOM的方式进行，而且永不重复的黑暗地图，也使得玩家总是找不到安全感。没有记忆的主角、没有明确目的的行程，还有除了黑暗与不安外什么都没有的"神经塔"……正是这种失去一切支援的感觉，加上令你肉跳的音效，构成了这个惊悚游戏在恐怖上的成功。

超经典之八

《合金装备》系列

● 开发机种：*PS、PC、PS2?*
● 开发厂商：*KONAMI*



真人世界的惊悚照样让你心跳不已

《合金装备》？没有怪物，没有血腥的游戏也能划归为惊悚游戏吗？

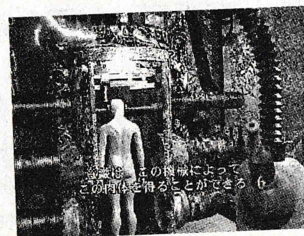
当然，惊悚游戏不能仅仅局限于空灵世界的范畴。在《合金装备》里，虽然没有血腥和怪物，但在真人构成的要塞中，照样可以让你感到自己和特工SNAKE的渺小。正是因为局限在这个虽然真实，但充满危险的环境里，玩家始终要处于紧张的思考和观察中，加上KONAMI小岛绣夫精湛的电影化手段处理，使环境气氛更在紧张之于，自然而然地往玩家心中塞填了恐怖和惊悚。

高超的游戏性是她更胜《生化危机》的地方。而这个胜出点，也是得益于巧妙的电影化镜头处理。或许在单位形象造型上，她并不恐怖，但她抓住的是人们心理上易受惊吓的弱点。当然，她不是以恐怖为主题，战术ACT的《合金装备》只是将惊吓作为副产品吧。

超经典之九

《颤栗之扉》

● 开发机种：*PS*
● 开发厂商：*TONKIN HOUSE*



精美的内心世界却想用恐怖吓死你

"为拯救女友，而毅然进入其内心世界。目的是将女友体内的魔物驱走。"一个完全虚幻的故事，构成了一个逼真而令人难以置信的世界。在这个离奇事件中，伴随自己的只有一道道难解的迷与令人胆寒的恐惧。

尽管《颤栗之扉》在剧情上颇有创意，但在进行过程仍旧摆脱不了两大模式：一是"BIO"；二是"食卓"。

《颤栗之扉》属"食卓"类GAME。游戏中画面完全由CG制成。随时都有CG动画演出，可理解她用3CD的道理。但是，CG游戏最大缺点即是自由度差，游戏不允许停在任何视点，只有停在设计好的"停留点"。这类AVG的特点是动作性低，解谜性高。

如果用"恐怖"二字来衡量AVG，显然《颤栗之扉》合格了；在解谜方面，时有令人头痛的怪题出现；在动作性方面，《颤栗之扉》相对就很差了。有时对于厌烦解谜的玩家来说，3CD无疑是找罪受。

超经典之十

《深海恐惧》

- 开发机种：SS
- 开发厂商：SEGA



看着同伴一个个死亡让你从心底绝望

一个彻头彻尾模仿《生化危机》的作品。但平心而论，其总体水平还是较高的，在所有《生化危机》类游戏中，《DEEP FEAR》算是上等的作品。若没有《生化危机》在前，也许它将大红大紫。

游戏的解谜程度较高，惊悚方面内容反而比较少。整个操作系统与《生化危机》差别不大，所以玩家很容易掌握。但是在对白方面的画面切换，就不如《BH2》那样具有电影化了。CG方面可以看出世嘉是狠下了一番工夫的，基本上可以同《异灵》相比美，但较之PS的优秀作品仍有差距。即时处理的三维画面 比土星版《生化危机》要出色。

《DEEP FEAR》在故事开端过平，不够吸引人。但其中人性思维和悲剧情怀的渲染要胜过注重打杀的BIO。但多数玩家可能更喜欢直接的刺激，毕竟要感情戏带进角色的手法是要细腻和长时间的投入于琢磨。

超经典之十一

《死亡之屋》系列

- 开发机种：街机、SS、DC
- 开发厂商：SEGA

就是要打死从四面八方冲过来的僵尸

可能最不应该归属于惊悚游戏的惊悚游戏吧。

射击游戏，尤其是光枪游戏的经典之作，也是世嘉公司制作僵尸游戏的招牌作品。如果说真要把她归为惊悚游戏，可能主要是因为游戏中的敌人都是恶心的僵尸吧。

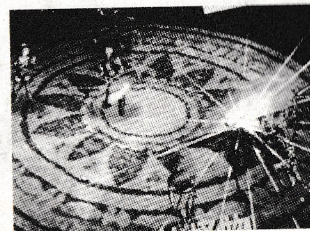


当然，最终将她收入进来，不光是由于僵尸的原因。惊悚游戏强调突出的一点应该是惊吓吧，世嘉在僵尸剧烈呕吐的造型和出现方式与地点的选择上，都很有独到的心得。加上僵尸被击中后红血喷薄的景象，绝对可以让第一次看到她的人感觉到一股寒意。好在她是一个追求快感的射击游戏，否则在AVG中一下子出现那么多僵尸，肯定要将玩家吓死的。

超经典之十二

《修道院之迷》

- 开发机种：PS
- 开发厂商：SACNOTH



连修道院都被恐怖侵袭的话世界将……

又是一个讲述恐怖故事的RPG游戏，而且也是一个在游戏过程中缺少惊悚要素，而是要深刻体会剧情的作品。



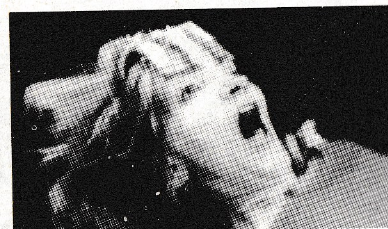
游戏的制作公司是从SQUARE中脱离出来的制作小组，所以在游戏制作上有很深的SQUARE烙印——用大量高水平CG动画来烘托气氛和推动剧情。

由于是RPG类型，所以很难在游戏过程中体现出恐怖的气氛，而且这部游戏算作惊悚类型是比较勉强的。4张CD的容量包含了大量有水分的CG，这也可以看作是业界堕落的代表了。但值得肯定的是其剧情设计还算成功。

超经典之十三

《幽灵》

- 开发机种：SS
- 开发厂商：CUTRIGGER 工房



被真人追杀的情景绝对使你无法忘怀

好大的游戏，竟然用了8张CD。

直接运用影象来制作游戏还是有问题的，虽然真人的表演肯定要比用3D人物直接制作来得细腻。可游戏毕竟是游戏，



虽然场景氛围用实拍影象很真实，但僵硬和死板的游戏进程实在令玩家苦不堪言。如果游戏过程缺乏诱人的因素，是肯定不会让玩家有玩下去的冲动的。尤其是在业界3D技术日臻完善的环境下，实拍影象的魄力已经比不上3维画面了。

这个游戏电影化是非常明显的，她的成功实际也是恐怖电影手段的成功。“看”了《幽灵》后，让彩火想起了看过的《巫女闯情关》，其情节和手法都很像，从日常生活入手，将恐怖要素用真人来实现。

超经典之十四

《寂静岭》

- 开发机种：PS
- 开发厂商：KONAMI



永远不知浓雾和黑暗后面危险是什么

将《生化危机》发展了的游戏。同样都是要面对恶魔和怪物，如果《寂静岭》要硬碰硬的跟《生化危机》对磕，必将无法得到玩家的认可，所以《寂静岭》使用了大雾和黑暗的手段，将自己制作游戏手段的不足和PS机能的不足进行了很好的弥补。



其实谁都知道“未知”是最能让人感到可怕的东西，再加上“寂静”的环境，以及自己充满回声的脚步声，必将让玩者和观者都能体会到精神上的冲击。

最重要的是，即使你明白在雾后没有什么东西，或者顶多是弱智的怪物，但因为对黑暗和未知的恐惧，能让你始终都紧张，从头怕到尾。

超经典之十五

《惊栗暗夜》

- 开发机种：WS
- 开发厂商：BANDAI





带上耳机后感觉声音带来的恐惧

类似一个讲故事的音响小说。游戏中包含有5个独立的剧本，每个都有自己独特的恐惧点，并还有最终恐怖的结局在。

作为掌机游戏，《惊栗暗夜》将重点放在了故事本身是否吸引人上，再与比较简单但精心设计的图片相结合，以图使玩家在任何时候都能被故事吸引。

本作采用了“惊栗点”的故事分支系统，在“惊栗点”上最多会显示出3个不同的选项。就象一般的AVG游戏一样，在选择不同的选项之后，就会出现不同的故事情节以及不一样的结局。“惊栗点”的点数会随着游戏的进程而逐步累计，并且会随着故事情节的不同选择改变恐怖度的图案。

超经典之十六

《恐龙危机》系列

- 开发机种：PS
- 开发厂商：CAPCOM



恐龙替代僵尸，结果战场成了屠宰场

可能有很多玩家都感觉这个系列缺了一点什么。虽然用体形庞大，行动快速的恐龙代替了慢悠悠的僵尸，但跟机能有限有关吧，这种转变并没有很好的实现制作者要表达的意愿，很难使玩家感到有恐怖的感觉。

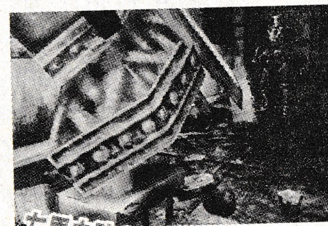


代替恐怖的，可能就是紧张跟屠杀的快感了。如果以后一条感觉来评价《恐龙危机》，她还算是成功的。不过失去恐怖感的BIO式AVG总让人觉得不自在。其实这些都不是关键，《恐龙危机》是CAPCOM追求新出路的改良性作品，这也是将对象选择为恐龙的原因。包括后来的《鬼武者》在内，都是这种理念下的作品。

超经典之十六

《鬼武者》

- 开发机种：PS2
- 开发厂商：CAPCOM



魔鬼到底是不能用人来对抗的

游戏以战国乱世期的稻山城为舞台。主人公明智左马介之助在被魔化后，与化身为魔鬼的信长展开战斗，并逐渐解开了隐藏其间的谜团。依照游戏背景设定和片头动画所描绘的情景，《鬼武者》应该可以是个很恐怖的游戏，但在三上真司摆脱BIO影子的制作理念下，几乎将惊悚要素祛除掉了。



虽然《鬼武者》是按照BIO系统进行制作的，但其良好的操作感远胜过各代BIO，所以说它是个动作游戏也已经不为过了。从《鬼武者》和即将在PS2上发售的《魔颤》来看，由BIO开创的惊悚游戏已有一条新的分支，那就是在恐怖诡异氛围中强调战斗爽快感的矛头。或许这种趋势已经突破了传统惊悚游戏的范畴。

不是电影、而是游戏的《生化危机》

生化危机导演·总指挥 三上真司采访记

『恐怖』的演出。现在让我们听听鬼才三上真司的谈话！对游戏业界来说，《生化危机》首次令人感受到超越电影的

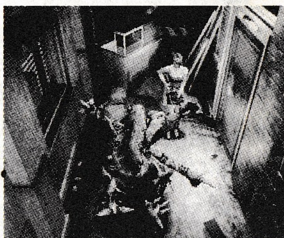
僵尸其实是滑稽而悲哀的家伙

编辑(以下简称编):《生化危机》的设计理念是什么?

三上:这次除了想让玩家玩得痛快之外，还想做出让他们“哇!”吓一跳的东西。还有就是与以前看过的电影《僵尸》(见前)有关，我当时看了之后，觉得要是能这样那样就更好了，这些想法电影虽然做不到，但在熟悉了电影的主人公后，用游戏的话就能做到。无论如何也想做出来，这是最重要的因素。

编:看了《生化危机》之后，给人印象最深的是这是个以僵尸为主角的游戏。虽然至今为止游戏中出现的僵尸都十分强大，给人一种怪物的感觉；但实际上僵尸应该是很悲哀的弱者的感觉。关于这一点可以很清楚的体会到，是因为对于僵尸这种东西倾注了很多感情吧?

三上:是无意识间对僵尸产生了感情吧。大学的时候，有两年时间一直沉迷在恐怖电影之中，这段时间里集中看了约100部左右呢。不过，所谓的僵尸观在我的头脑中并不是一成不变的。大概是“悲哀的家伙”这种感觉吧，还有点滑稽。但如果放松警惕的话，就会吃大苦头。若引发其恐怖之处的话，会制造出很吸引人的场面。所谓恐怖，如果一切都真相大白了就没什么可怕的了。抱着“到底能不能得救?”的疑问，恐惧才能达到高峰。而等到了完全绝望的时候，彻底放弃了努力，这不是恐怖而是自暴自弃。僵尸这种东西，让人感觉到如果努努力就可能得救、但若有失误就完蛋，从这个角度来说是具备游戏性的部分。另外，就是从外观上给人强烈印象。比起其它动物腐烂、变形、巨大化等等来，人只要脸色发青，就会让人感到“这家伙哪儿不舒服”；只要两眼目光游离，就会让人感到“是个危险的家伙”等等。从这一点来说，僵尸是接近人类但向着恶心的方向变化的产物，很容易让人本能的感到恐惧。至于其它的敌人，游戏性的杀戮比较突出，而不是游戏性的恐怖。



编:的确，僵尸的恐怖之处在于其非常执著呢。

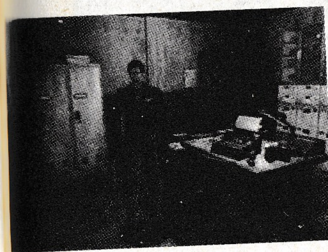
三上:是的。最能体现这一点的，是当一枪把头打开花后，血一下喷出来，但还会摇摇晃晃的走2、3步。虽然明知已经死了没什么可怕的，但还是不禁害怕。开始的时候会害怕，经过了几次之后还是害怕，因为这是一种本能的感受。公馆中充满的恐怖气氛不仅仅来源于敌人，而是整个空间所造成的，僵尸则可能出现在公馆的任何地方。比如，打开门后会不会遇到僵尸?是否不论逃到哪个房间僵尸都会跟上来?是否会从看不见的地方偷偷靠近?等等。这和那些嗅觉灵敏的动物不同，不会人逃到哪里就追到哪里。作为人类来说，在本能中就具有学习能力，会自然的去打开没开过的门、在走廊里行走等等。具备智能这一点其实是很可怕的，就好像一开门就会发现僵尸出现这种感觉。而狗就没有这种本领，不会埋伏起来等你上钩。



编:狗只能吓人一跳，并不是特别可怕呢。还是僵尸最可怕。以前的电影《僵尸》里也是如此，最后的情节中，曾是同伴的人在电梯里变成僵尸，凭着原来的记忆找到了众人藏身的房间，真是很可怕。

三上:确实如此。

“可怕”的游戏引发的压迫感与紧张感



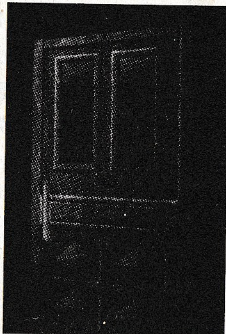
编:《生化危机》连公馆的灯光等细节也经过精心的处理，是一部气氛十分恐怖的作品呢。

三上:在最开始的时候还是很紧张的，担心能不能达到恐怖的效果呢。以前曾经玩过《弟切草》，在公司玩的时候没什么，但拿回家以后一玩实在是很恐怖，才30分钟就不敢再玩了。虽然从概念上来说是“要吓人就吓人好了”，对我个人来说觉得恐怖的话应该就行了。

编:是这样呢。不过《生化危机》具有多种多样的魅力，在恐怖的同时开枪射击也很有类似快感或爽快感的感觉。

三上:取得这种爽快感和压迫感的平衡是非常重要的。最开始，是设定为幽灵鬼怪这类东西的，最后被取消有两个原因：一是大概今后会出很多类似的东西；二是毕竟幽灵鬼怪这类东西没法痛快的消灭。比如在《ジョ　ズ》中最后一幕是这样的：ジョ　ズ吞下氧气炸弹后袭击摇摇欲坠的桅杆，主人公前两枪都打偏了，

危急关头喊着"尝尝这个！"一枪打出，ジョ　ズ轰的一声炸成了碎片，于是大家马上有了一种"终于结束了"的解放感。这样把恐怖感与痛快游玩相结合的话，就可以一直玩下去而不会感到厌烦。到了要获得解放的时候，就必须给与玩家解放感。然而，被具有实体的东西袭击，为了摆脱恐怖将其打倒，会有种"哼！"的神气感觉，只要有效的利用这些，就可以牢牢地抓住玩家了。



编：那么，上楼梯和开门的画面有什么特殊的意图存在吗？

三上：没有。那是利用上楼梯的期间在后台读取数据呢。我很讨厌"Now Loading"这种字样，但为了读取场景的信息，10秒左右的时间还是太长了。CD在后台拼命的转动，咻咻咻，我读我读……

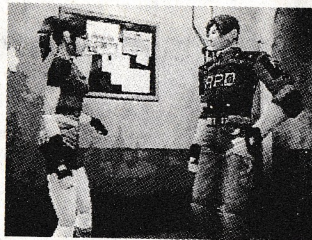
编：把不利之处作了很好的转化呢。

三上：是的。最初还担心能否很好的转化，也有意见认为上楼梯的画面还是太长。但最后不得已还是做成了这样。到底还是不得不含糊应付了事。不过，比起单纯的LOADING来说，不满程度总会小一些吧。

日本人的电影情结，游戏里也不例外

编：《《生化危机》常常被人说成是像电影一样，对这种说法不反感吗？

三上：不，完全没有。



编：总觉得游戏有种电影情结似的……

三上：《这有两点：一是游戏的演出还远未达到能和电影相比的水准；二是日本人毕竟还是对电影特别是西洋电影那样的东西抱有一种憧憬，头脑中始终有一种"电影很了不起"的认定。我想就是这两点。

编：那么三上先生自己有这种情结什么的吗？

三上：我个人是没有的。玩家既然有这种要求，就要做到那种程度。要说的话我想要做的不是电影，而是具有电影水准的演出效果。把电影作为追赶的目标之一并没有错。现在的主机如果想做电影那样的东西是能做的，小说也可以做，这些都没问题。从这个角度来说新主机也好、以后的游戏设备也好，不会仅仅限于游戏本身，而是会使用各种各样的媒体吧。我希望能用这样的广阔视野来看待问题，只要是能给人带来快乐的娱乐就挺好。

编：对于《生化危机》的水准，您自己也有不满意的地方吗？

三上：是啊，在图像方面还未达到令人满意的地步。但是游戏不能像电影那样以连续的剧情来抓住玩家的感情，即使说"从这儿走是最可怕的情节！"也可能不被当回事儿。我们无法预测玩家的行动。所谓玩家的行动范围，是在一定空间中考虑到各种可能性并做好准备来进行制作的。画面的提高、和游戏性的提高是必要的。从这个意义上来说，游戏制作人要比电影制作要求更高。对于现在的玩家，购买游戏的愿望还是很强的。电影也好小说也好，作品从最初就是完成品；而游戏只有在玩家参与后，才可说真正完成了，这一巨大的差别不能被忽视。关于《生化危机》，如果说游戏本身存在着"制约"的话，就是自己选择所携带的道具，会对游戏的进行产生有利或不利的影响，令攻略的方法产生变化。如果没有这一点的话，游戏会变得很无趣吧。但是，这次的失败之处在于这一"制约"有点过于突出了。不过最初的概念就不是轻松的游戏，而是一杯苦啤酒的感觉。刚开始喝苦啤酒时也许会觉得很苦、很难喝，但喝了几次之后就会上瘾，感到有着普通清凉饮料所没有的韵味，大概是真正的酒的韵味吧。《生化危机》当然也有不尽如人意的地方，但既然图像、声音方面都这么有趣，就会"忍耐、忍耐"的一直坚持下来。如果画面很糟糕的话，多半会被认为"没意思"而丢到一边去了。

从玩家群角度和技术角度 这个系列都还没有到达完善的地步



编：不过玩《生化危机》似乎有点自虐的快感。

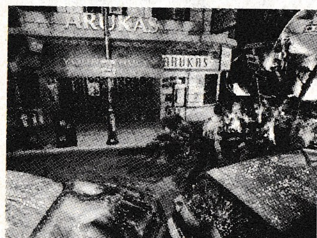
三上：对！是有点自虐呢。开始时就已经感觉到了。

编：不过在最后一下子痛快搞定之前，一般情况下都要费很多周折呢。

三上：这就是最重要的地方了。不能过于简单，这样会让玩家觉得太容易，而体会不到所谓酒的真髓所在。怎么办呢，完全甜的啤酒不太好喝，要有点苦味才好喝，但如何把握苦味的比例平衡是很令人苦恼的问题。最开始考虑是以发烧友为对象销售的作品，是一见之下就觉得有价值、为铁杆玩家制作的游戏。估计能卖出15万套就很不错了。公司从多边形等技术角度来说，也是要做出令人一见倾心的东西，作为实验性的作品向世人宣告"我们的技术也到达这个地步了"、"我们也能制作32位的图像"等等。但从内容上来说，渐渐开始趋向"这样不是也很好吗"的感觉，想再畅销一点的话就



得对玩家更友好等等。最后从难度极高变成了这样比较平衡的结果。实际上，最有利的环境在于玩家是各式各样的，需要正确的区分清楚，对游戏来说并不缺乏这样的环境。电影从一开始就是单方面被动观看的，从某种程度上来说有种“不过如此”的感觉。一部作品要么被认同，要么不被认同，仅此而已；而游戏自己如果不想玩的话，即使被人强迫也是难以忍受的。



编：不过在选择是否感受恐怖的问题上，有点类似于过山车的情形。对于害怕坐过山车的人来说，即使是再好玩的过山车也不能接受吧。

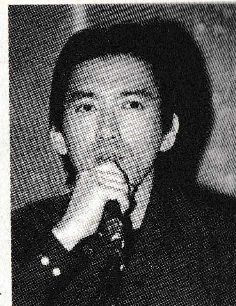
三上：这在最开始时也是很令人苦恼的。关于制作恐怖游戏的计划，当初并不是由我们提出来的。说起来我们公司现在虽然已经不是这样，但以前确实是头头们说了算的，由上面下达“制作这样的游戏”的指令。不过难得的是，上面对于《生化危机》所下达的指标只有“做得吓人一点”和“类似过去的《Sweet Home》风格的游戏”这两点而已，剩下的就随我们自由发挥了。当时觉得有种“终于被认同了！”的被赋予自由创作权力的感觉。不过，我还是做成了可以卖50万、100万份的游戏。因为最开始就是恐怖游戏，所以讨厌这类东西的人是不会买的，当时觉得为什么非要在这种不利的前提下干呢？而当时的上司对此的发言是“能卖出15万份就行了”。既然是以此为目标，就按照“原来如此，可以理解”这样去做了。



编：但是不是在学生时代就很喜欢恐怖电影吗？那么从某种角度上来说是很令人高兴的吧？

三上：说起来，原来我非常讨厌类似迪斯尼的那种东西，觉得“为什么我非得做这样的游戏不可呢？一点没有爽快感！”，对于爽快感局限在一个狭窄的视野之内。还是想做“快打旋风”那种又踢又打、或是“战场之狼”那样用枪射击的游戏。不过，在后来的实践中发现玩家的口味也是多种多样的。在别人说了“很有趣呦”之后，发现“啊，原来还有这种爽快感”，思维这样跳跃式的发展，渐渐开阔了视野。总之是有这样的一个时期。在迪斯尼做《阿拉丁》的时候，要说的话多少也是有一些干劲的。

游戏制作最重要的是“人”



编：在制作游戏的时候，最重要的东西是什么呢？

三上：是“人”吧。也许需要稍稍说明一下。

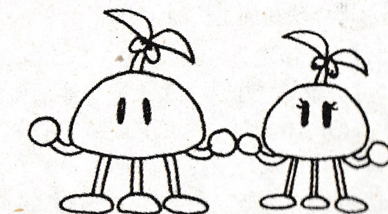
编：所说的人，如果不是指玩家的话，是不是范围更广、包括制作者在内呢？

三上：是包含所有的人，包括玩的人和做的人。首先要认真考虑玩家的需要，激发起制作人员的干劲，这样就能发挥出他们120%的能力、做出优秀的游戏来。《生化危机》的特殊之处也在于最初的筹划期很长，先是一个人考虑了半年，然后不断有人加入进来，很多人都提出了“这样试试”的建议。想把脑子中觉得有趣的想法清楚的传达给别人毕竟是很不容易的事情，特别是关于新系统的理解相当困难。到做出最初的画面为止真的是很辛苦：几乎所有的企划人员都在下面嘟囔着“这样的游戏我可不喜欢”、“一点都没意思”等等；程序员们在“这样会有趣吗”、“怎么办好呢”等迷惑中工作；角色设计人员则觉得“嗯，还行，但让企划的人看见了会被无理否决吧”，等等。到了《生化危机》最初的画面做出来后，程序员们首先称赞说“很有趣呢”，这就像点起了一把火，于是大家纷纷说“做吧！”、“好像很有意思的样子”。制作人员们既然有了干劲，也就可以放手不管了。不过人与人的矛盾还真是麻烦，有时真恨不得大哭一场(笑)。



编：看来制作过程中想让自己满意真是费了一番辛苦呢。

三上：这是最难做到的地方。能够让自己满意是进行制作的目标所在，但实际上很难让自己满意。参加制作的人员都很年轻，对于所做东西的理解和知识都不足，至于说考虑到玩家的需要方面，则是“傻瓜！谁会去管玩家的需要！我只做自己想做的游戏！”，就是这样一种气氛。再加上人数众多，一说“请来一下”，就闹哄哄的来了一大帮，所以维持开发的进行可说是非常困难的工作，一遇到问题就没法干了。当然也不全是这样的人，全心全意为玩家考虑的人也是有的。



想把游戏用好的形式介绍给玩家

编：对于游戏的现状有什么看法？

三上：要说现状，就是完全的商业主义，而没有一个可以直接把游戏的乐趣传达给玩家的系统。因为受了前瞻性评论和广告的影响而购入，结果发现游戏本身和宣传的不一致，简直是一种赌博呢。作为一种环境来说不够好，现在也许是不得不改变的时候了。的确玩家的口味越来越高，流通也发生了变化，情况也在慢慢好转，但还是存在着巨大的壁垒和障碍。以杂志来说，不是有游戏评论吗？其影响力是非常大的。如果能更加细分化、让参与评论的人更多一些，那么就会让玩家觉得“这家伙和我口味一致，那么想必他推荐的游戏我也会喜欢”，从而把制作方也包含进来。便宜的东西可以多买来试试，但贵的东西就不行了，所以我认为在买之前若能有机会多了解一下的话就更好了。





《生化危机》，就像投进游戏界的一枚炸弹。

编：既然《生化危机》也不能改变这种现状，那么即使有这种细分化的市场，对娱乐来说也不见得有利……

三上：是的。把突出的部分全部加以强调“来呀，怎么样，一试便知绝对好玩！”这种感觉。虽不知谁会买我们的游戏，但还是希望看了画面之后买下的人都能够满意……不过我们也需要积累资金，说是作品其实也是一种商品。从这一点说，就是所谓创作者和商人的矛盾吧。

游戏中蕴含的进化和时代潮流

编：那么现在的主机的潜力如何？

三上：所谓潜力，不仅仅限于游戏，例如可以做像音乐和电影方面等等前所未有的类型，仅这一点来说就很有价值。在以游戏为中心的发展过程中，在图像上不断突破、在音效上不断突破，这不是一直都有潜力可挖吗？但是，制作人即使意识到了这一点也难以付诸实际。无论如何也想创新的话，能取得好的销量吗？当面只能说“会热销的”，但反过来说制作人就必须分心于市场的开拓。仅靠这样也没法保证一定热销，这关乎大家的生活。虽然没有太深入的去想，但也确实有这样那样的可能性。作为主机来说，既然有这么强大的机能，严格的说应该不必仅仅拘泥于游戏。关于游戏之外的部分、以及这些部分与游戏的融合，《生化危机》就是对这些都有所考虑后制作的。我觉得制作在图像等方面都全面强化的娱乐也很不错。从游戏的角度来看，《生化危机》不是那么出色，但在图像、音乐等方面就很不错。这样玩家买回去后能玩得满意不就好了吗？反正也不是没有游戏性。所谓不辜负玩家期待的游戏，并不是完全没有游戏性的。

编：不过超任时代确实是个里程碑呢，玩家的想象力被充分激发，进行游戏时有着无限的可能性。

三上：说到点子上了。那是个很令人苦恼的时期，但也是游戏进化的时期。作为我个人来说，认为游戏是不会退化的。《勇者斗恶龙》里的山、平原什么的都像字符一样，但能让人感到自己正在这样的地方旅行。现在图像虽然越来越逼真、数据量越来越庞大，但如果不加上玩家自己的想象力的话，也绝不是一个完整的世界，能吸引玩家的想象力才是最好的。但一眼看去画面华丽的游戏，肯定要比看起来不堪入目的游戏好卖，因为这也是玩家们的期望之一。要说激发想象力，还是小说更适合一些，游戏在这一点上总是有点先天不足的感觉。

编：不进化就被淘汰，像是生物学家的话……游戏的玩法本身也在向轻松简单的方向发展，难度稍微高一点就会被归入垃圾游戏，也有这一负面趋势吧？

三上：时代不同了，现在拿出以前的游戏来玩，会觉得不够刺激。既然玩家有更高的要求，就必须向这个方向发展。最突出和强烈的感觉是：在我们这个时代，所谓游玩是需要自己去创造条件的。到公园去玩的时候不能什么都不准备，要自己带上球什么的，对玩些什么有所考虑才行。想要的东西要靠自力更生来获得。现在随便拿一听果汁都有可能分不出它的种类，所以想要的东西只要去找应该会很容易找到的。小孩子们既然已经习惯了这些，就会觉得在游玩中费些力气是很有趣的事，这也不难理解吧。但是，这一代的人是很难勉强他们去做什么事的，环境既然改变了，游戏也就向着这一方向变化了。如果这就是时代的要求的话，说不定意味着我已经是过时的老头子了。

虽然使玩家堕落的游戏是糟糕的，但觉得按现在的方向前进也是一个选择。

编：最后，要十分感谢您接受今天的采访。

TECMO

TECMO 你的柔情我永远不懂

TECOM 的游戏王国

责编：彩火·阳

本部重议

	威力指数	小编们的评分理由或评价	重议结果
天 师	?	该公司游戏不是很多，我基本没有打过！！！	7.3
莱 因	7.5	“忍者龙剑传II”留下 了美好的回忆！	
PERFECT	7	除了“影牢”外，近几年该公司没有其他游戏吸引我。	
彩火·阳	8.0	技术力够强，否则在SS上看不到圆滑的美女。	
WP	8.0	雷芳和众多可爱的怪物们为它加了两分	
S·P	7.5	令我感觉拔群“DOA2”开发组 Team Ninja 和那危机四伏的“苍魔灯”。	
风 林	6.0	中不遛儿的厂商而已。	

游戏厂商=靓女偶像制作所吗？

TECMO 在游戏界毕竟还是个小公司，尽管有几个的确很好的游戏，但相比世嘉、CAPCOM、KONAMI 这些超级多产厂商，她在游戏业中还真是起不到左右全局的作用。试想一下，不管现在 TECMO 最强代表作 DOA 已经达到什么高度，但业界最需要的可能还是 VR 战士，而不是 DOA。

看着小编们的态度和评价，DOA 的 FANS 不会不满意吧。但从 TECMO 业界的地位来看，应该还不为过。只靠一两个出色游戏来支持，甚至还要不断重炒一盘冷饭，就实在让彩火唏嘘不已了。

但 DOA 还真是不错耶……

浅谈 TECMO

从公司的年表和概况中各位可以看到，TECMO 其实已经是个老公司了，可知这间公司最早并非从事电玩业的。公司最早是以制作娱乐设施起家的，当然现在这一领域仍旧是支撑公司经营的骨干项目。从公司从业人员数量看得出来，TECMO 算是一间大公司了，但其在游戏软件业中的地位、游戏数量以及名气是相对较小的，如果单纯以一间软件制作公司而言，是完全不需要这么多人力的，除非他们游戏所有内容和工作都由自己做。不过这样既花费成本，也太不合经济效益。所以七百多个员工应该有许多都是他们的大型娱乐场地的员工。



1981 年，TECMO 独立开发了第一款大型电玩，这应该是他们介入电玩软件业界的开始。而之前所经营的大型娱乐都是属于普通的大众娱乐项目。

在介入了软件业之后，TECMO 交出了一张不错的成绩单。或许这间公司没有像 SQUARE 那样有名，可是他们所制作的游戏在玩家之间的名声还算不错。像从最早的“所罗门之钥”到后来的“刻命馆”、“怪物农场”以及“死或生”，这些游戏或许不一定是卖得最好的，但他们都会有自己非常独特的创意在其中，而且应该都是口碑相当不错的游戏。由此我们可以

TECMO 公司概要



法人代表：柿原杉人
现役副社长：中村纯司
设立年月：1967/7/31
职　　员：704 人
职员平均年龄：29 岁
会社地点：东京都千代田区
总 资 产：185 亿 6000 万日元（2000 年）
营 业 额：104.1.59 亿日元（2001/3 期）
开发对应机种：GB、DC、SS、PS、PS2、AC

公司主营事业

TECMO 公司经营内容主要由家用机、大型业务用机和娱乐事业三个领域支撑。

家庭事业部：主要从事事业是为各个家用游戏主机硬件公司提供游戏软件及相关服务，目前参与各主流机种的软件开发工作。

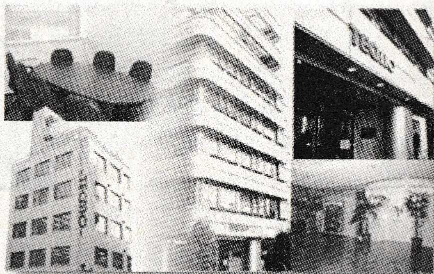
业务用部门：从事大型街机游戏与机台的研制、开发与生产和贩卖业务。

娱乐事业部门：主要从事各种娱乐设施的投资、设计与经营活动。

其他项目：目前正在对网络、移动通信的软硬件技术进行研究与开发，为将来进入该领域做准备。

看出来，TECMO 在游戏制作方面的用心还是值得肯定的。

能够获得这些成就，或许跟 TECMO 任用新人的方式有关吧！由于 TECMO 公司内部是崇尚实力至上主义的，有实力、有能力的人才能在这间公司呆下去，正是在这种相互竞争的氛围中，互相勉励的情形下，才能开发出这些创意、效果等等方面都有不错表现的游戏。

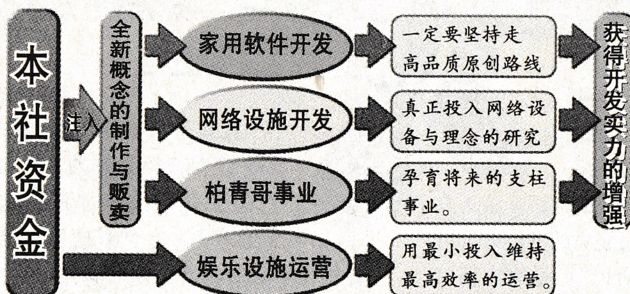


不过虽说如此，在最近的这一年内，TECMO 也走了许多人。一方面是因为网络事业的发达，许多人都投入了网络这个新兴的行业；另外一方面也是因为经济不景气的关系，电玩产业开始走下坡路。但是，就电玩软件公司来说，TECMO 的人数也可以算得上是数一数二的。

毕竟 TECMO 在千代田区有两间大楼，资产算得上是相当大的一间公司了。

这间全能企业的经营方向是？

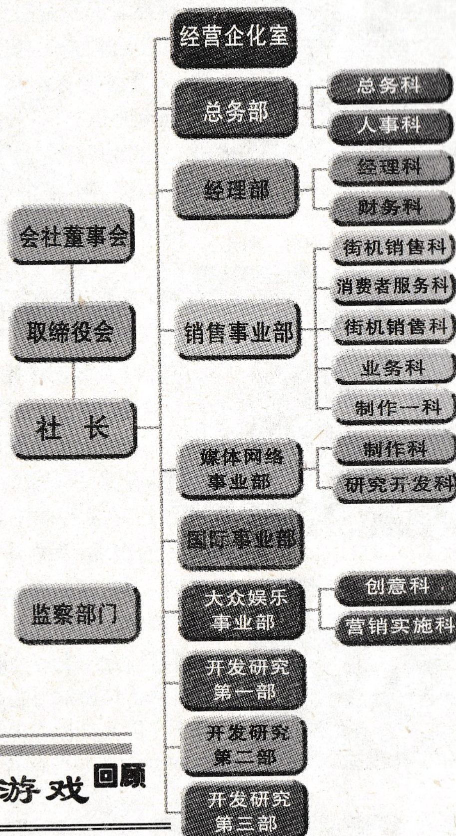
我们从这个 TECMO 官方公布的企业经营发展方向示意图上可以看出，作为一间规模较大，业务面较宽的企业来说，游戏机软件开发工作只是其众多业务发展中的一项。而公司软件开发的中心，以技术力强劲著称——NINJA 小组，将是直接关系到中国玩家是否有好游戏玩的因素。当然，对于一家公司来说，有更宽广的业务面，并不仅仅是能带来更多利益增长点的问题，更是可以通过相关行业的渗透与开发，会给每个领域都带来新的契机与技术支持。通过 SEGA 网络渗透给游戏业务带来的帮助，以及 SONY 家电营销给游戏软硬件销售带来的便利等等可以看出，这种多领域渗透的方式，必将带来更多的发展，也会给我们所关心的游戏带来新的变化与契机。



TECMO 公司日常管理的模式是？

尽管彩火本人不是学管理出身，但在学生时代和朋友的熏染下，也懂得对于一个公司来说，不但要靠产品来打市场，更要通过先进合理的管理机制来维持自己的市场份额和地位。右边的示意图是 TECMO 官方公布的管理机制简图，虽然还很简单，但对于我们理解公司的管理体制还是有所帮助的。

不过，由于彩火自己学业不精，只恨那些早已抛在九宵天外的管理学常识当时没有好好记忆，致使现在不能为各位作出解释。但真正希望提供这点资料会对那些有志之士有些帮助。



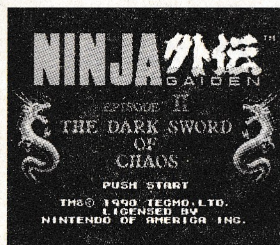
TECMO 的著名游戏回顾

从前面的介绍可以得知，TECMO 在家用游戏圈里应该算是个半调子，但令人敬佩的倒是她在游戏上的精益求精与创造力，否则彩火就不会留下对忍者(本部 S・P)的怀念和敬佩了。



忆 忍者龙剑传

绝对经典的作品。她的出现，让当年机能落后的 FC 在 MD 与 PC－E 的包夹中真的脱胎换骨了一番。看到那个精美画面时的感受，现在回想起来，很像后来在土星上，看到 DOA 花枝招展时的感觉。

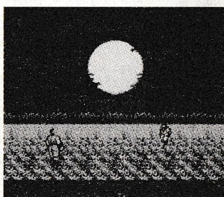


这些是美版游戏的画面，尽管是英文的界面，一定仍令“老人们”感动吧。同时，相比一代，图面的构成更复杂精细，可以看出制作者的用心。

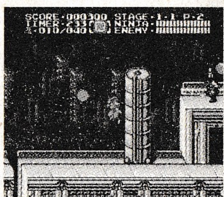
当然了，这部作品之所以能有如此口碑，还是和好玩分不开的。在优美的景色中跳跃斩敌，虽然现在看起来是很简单的设计，但其精妙的感觉恰恰在于合理按键操作之中。总之，当年那种紧张的气氛，能在复杂的场地破坏强敌的感觉着实让不少人至今难以忘怀。

抛开好玩，还有不能不说的，就是那些可以称作“片场动画”的东西了。通过FC的机能体现现代主机游戏制作理念的做法，实在令人佩服当年NINJIA小组的创作前瞻性和高技术力。正是因为这个以《龙》出名的忍者小组，才使得TECMO公司在家用机游戏上有了名声。









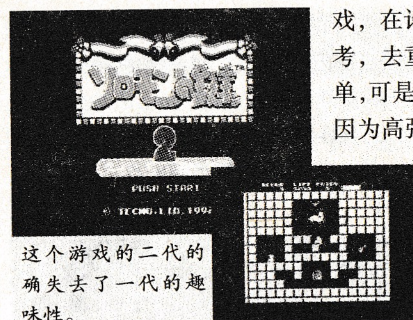
不过很可惜，这样经典的作品却只留在了怀念主机FC上。尽管SFC上推出了灌以8代名称的作品，但只是FC版复刻集合而已。好在游戏主角隼人在DOA中的出现，算给众玩家一个安慰吧。但确实是希望能够在机能强大的新主机上，再现当年隼人的风光。不过此一时彼一时呀，在纯动作游戏已经风光不在的今天，隼人又该有何种动作才能吸引新时代玩家的注意呢？

忆 《所罗门之钥》系列



相信有不少骨灰级的玩家都玩过这款游戏吧！在那个古老的年代……也没那么久啦！这款游戏的第一作是在1986年4月发售的。笔者当初在一个偶然的机会玩到这款游戏，结果却令我实在爱不释手。无奈何这不是我的游戏，在玩一玩后只好将游戏还给别人。但是从那时开始，就一直对这款游戏念念不忘。

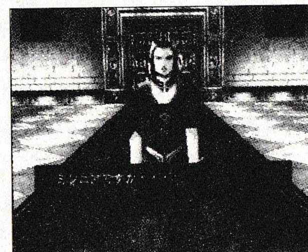
这款游戏的最大特色就是能锻炼玩家们的脑力。由于这是一款解谜游戏，在许多地方，玩家们都要花许多时间去思考，去重玩。那个时候虽然游戏的画面非常简单，可是玩起来却不会比现在的游戏简单。正是因为高强的游戏性使得这游戏仍然有相当高的娱乐性。



这个游戏的二代的确失去了一代的趣味性。

所罗门系列一共出了二代，第一代是相当的不错，可惜的是第二代就做差了，相当可惜。不知以后是否还有续作推出。

忆 《刻命馆》系列

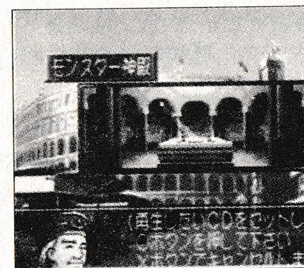


这也是一款在当时算得上是非常新奇的游戏。设陷阱来攻击敌人，真的可以算得上是“置敌人于死地”。玩这款游戏最大的享受就是在于看到敌人中自己所设的陷阱时那种惨状，真是爽呆了，可以说有一种无可言喻的快感。难怪会有人说玩这种游戏上瘾的话会变得有点变态。



不过这款游戏除了画面比较差，人物的移动不那么顺之外，其他在游戏的流畅度都还算不错。之后像苍魔灯这一系列的“设陷阱害人游戏”都是TECMO的专利。

忆 《怪兽农场》系列



用各种不同的CD来生成怪物，还有一系列新奇的玩法，使得这个游戏可以让你玩到不亦乐乎，想停也停不下来。

很有创意的游戏，是TECMO用脑子制作游戏的典范。这系列游戏最大的特点就是在于可以利用不同CD来生出不同的怪兽，然后玩家就养育这样的怪兽来进行怪兽的格斗大会，进而成为一流的怪兽驯养师。

游戏中除了融合了养成之外，还加入了冒险。不过在游戏的整体感觉上是“美少女梦工厂”的怪兽版。玩家也是要让怪兽去工作赚钱来维持牧场的开销。



不过，除了工作来增强怪兽的能力之外，这个游戏的不同点就是玩家可以随时去买一些奇怪的东西，让你的怪兽更强。再去赢得胜利，然后提升自己的地位，让农场更为壮大。之后还有怪物农场的卡片游戏以及一系列的怪兽农场游戏。是一款娱乐性相当强的作品。

《死或生》系列



当年震惊土星玩家的激突作品，其精彩表现令业界为之一震，连世嘉本社都有些自愧不如的技术力使得DOA这个3D格斗游戏的后生一下子就在家用机圈层中站稳了脚跟。



精美的人物配上壮美的背景，玩起来还真是享受。

但是随后，这款游戏也就成了最被人非议的作品。尽管2代的表现仍旧惊堂四射，并且在DC和PS2上都有不错的销量，但过于势力的营销手段和对视觉的重视、对游戏性的轻视，使得许多玩家对其嗤之以鼻。

其实这种非议早在SS上的“死或生”一代时就已存在。而当有“数十个”版本的DOA2出现在玩家面前时，许多玩家算是愤怒到了极点。

这款游戏和一般格斗游戏最大的不同点，就是其格斗部份的动作以及格斗的场地。

就动作上来说，这款游戏在制作上，的确是很用心。除了人物的各种动作都极为考究之外，角色们的动作也是栩栩如生，从SS到PS2，的确是太多了。



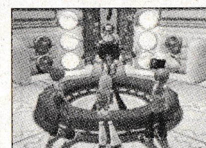
再来就是场地方面。一般的格斗游戏都会有一个固定的场地，可是在“死或生”里的场地却非常多样化，在高低起伏还有小桥流水。特别是地形的落差非常大，从顶上摔下来时，感觉非常的真实，也很刺激。这些可以说都是这款游戏的优点。

不过本系列的缺点也是很明显的：2代中反击技的攻击力远比普通的攻击强，这样的结果反而失去了格斗真正的乐趣——攻击。玩家们只要看准敌人的攻击，并适时地反击就可以打赢了。当然从总体上来说，这款游戏还是相当不错的。

其他一些游戏还有

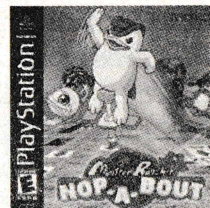
TECMO当然还会有其他游戏，只不过相对而言，名气就小很多了。环顾最近发表和发售的游戏，大概有以下几个：





《和谐》 机种：PS2

是一个发生在禁止跳舞的世界中的故事，精美如CG的画面和激动人心的舞曲，都会是本作的引人亮点。



《怪物农场—节奏较量》

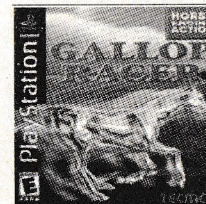
机种：PS

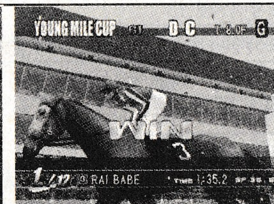
算是《怪物农场》的动作版吧。要根据音乐的节奏在3D场景上运动，过关。

《怪物农场—卡片战争》

机种：GBC

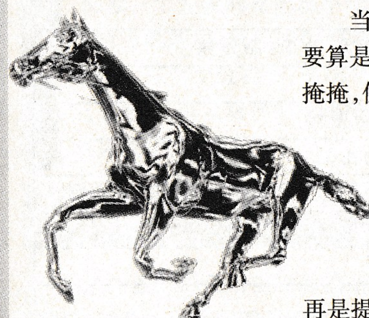
算是《怪物农场》的卡片游戏？具体内容和玩法还不得而知，不知您玩了吗？





《飞驰赛马》 机种：PS

一款刚刚发售的3D赛马游戏，由于彩火现在已经不玩PS，所以很难直言其好坏。但从公布的画面素质来看，还是相当不错的。



当然，在所有游戏中，最能牵动玩家心思的，还要算是DOA3的消息了。虽然TECMO总是对3遮遮掩掩，但从最新的消息得知，她已经投靠到XBOX的怀抱中去了，而且画面又将有大幅的提升。消息确认后，编辑部内对其开发画面是有褒有贬。的确，在看过VR4的强劲画面后，实在很难想象在短时间内会有大的改进。不过对于DOA来说，最主要的工作可能已经不再是提升画面这么简单的事情了。随着硬件能力快速提升，画面提升已经是家常便饭，更好的在游戏系统和战斗感觉上进行合理改进与调整，才是最重要的工作。

TECMO 公司的发展历程

时间	事　　件
1967/7	公司成立。
1969/7	开始贩买大型娱乐电玩。
1970/3	在千叶县市崎设立第一间自营娱乐设施——保龄球馆。
1981/3	在美国设立法人公司 U.S.TEHKAN,INC(现 TECMO,INC)
1981/4	开发出第一款独立开发的街机作品。
1986/1	商号变更成为 TECMO 株式会社
1986/4	发表第一款独立开发的家用电玩软件。
1986/7	著名任天堂游戏“所罗门之钥”发售。
1986/11	发售任天堂射击游戏“SUPER STAR FORCE”。
1987/9	业界最早的相扑游戏“大相扑”(FC)发售。
1988/7	本社搬迁到东京都千代区的现址。
1992/12	股票开始发售,集资 25 亿日元。
1993/12	滨松研究开发中心竣工
1994/3	第一回无担保转换社债发行,集资 50 亿日元。
1996/7	家用机 PS 专用软件“刻命馆”发售。
1996/11	街机版“死或生”投入运行。
1997/7	育成游戏“怪兽农场”PS 版发售。
1997/9	3D 对战游戏“死或生”土星版发售。
1998/3	“死或生”PS 版发售。
1998/7	3D 冒险游戏“影牢~刻命馆真章”PS 版发售。
1998/8	本社第二大楼建成。
1999/2	育成游戏“怪兽农场 2”PS 版发售。
1999/4	动画“怪兽农场~圆盘石的秘密~”开始播放。
1999/9	动画“怪兽农场~圆盘石的秘密~”开始在全美播放。
1999/12	3 维怪异游戏“苍魔灯”PS 版发售。
2000/3	PS2 用软件“死或生 2”发售
2000/3	在东证二部上市。
2000/11	音乐演艺类游戏“UNiSON"发售。
2000/12	PS2 美版“DOA2 HARD CORE”发售。
2001/3	在东证一部上市。

魔杖三 游戏策划基础

本章主题 菜单(2)

编辑修订:叶伟

基本原型制作(最初模型)

在草稿成为最终的决定稿之前,你就应当测评一下每一个概念、想法以及菜单的结构是否完善。当菜单的结构建立起来以后,可能的话,找一批可能的未来用户做些咨询,或者也可以找几个有经验的测试员帮忙——这样做正是为了避免在正式制作中再浪费时间做这种根本性的修改。 制作原型时通常具有一些比较明确的目标:寻找一些新的概念、多几种可能的形式以供选择,等等。

一基本原型除了能表示界面主要功能,还能对可能发生的问题进行完善的检验。

1. 制作原型应当越快越好(也就是说,在数据分析和完整的树状结构完成后应立即投入制作:参见这一章节的第一部分以及第二部分)。
2. 在原型制作阶段应尽量节约时间,这并非最后的阶段(没有图形整合,只是树状结构的拓展)所以只要数天便能完成而不是几个星期或几个月。
3. 如需要的话,不要吝惜摈弃且重新开始制作原型。 实际上,在初期阶段要构思一个完美的界面是不可能的。
4. 如有可能的话,制作原型时请多参考一下用户的意见。
5. 建档:在整个过程中,使用笔记本(随自身喜好)为原型的制作建立文档。记下评论,以及对界面作改动的理由等。
6. 收集反馈信息(建立一个大家都能看见并且进行评论的页面等)

C. 图形 概念,图像原型以及最终整合

为最终图形界面所建立的构造应当尽可能的明确。一个完整的文档能使整个开发组(信息设计员和图形设计员)有效地完成界面开发工作。

1. 最重要的信息往往具有最高的优先权:它应占用屏幕的绝大多数的地方且应是用户最先看到的地方(左上角)。
2. 用户阅读屏幕信息的习惯往往会象阅读书籍一样:从上到下,从左到右。

图形的概念阶段包括以下几个重要步骤:

1 主要交互对象的选择

这指的是那些界面中能被操作的用于选择的对象。决定这些对象在游戏中的重要地位是很关键的，这样界面制作组就能建造一个完整的图形树状结构。那些没有明显交互对象的界面是不明了、也不适合实际使用的。

2 指代图形的选择以及它们的含义

指代图形把软件中复杂的，具有技术性的行为与用户的日常行为连接起来。它们具有视觉上与概念上的特征，而且它们能用简单明了的方式表现主要的交互对象及它们行为的特征。有一点必须明确的是：这些指代图形的外形特征与实际作用一定要符合人们的常识（编者：比如说，子弹图形表示子弹的数量，红色长条表示生命力等。如果用子弹的图形来表示手雷的数量显然与人们的常识不符）

3 图形界面的制作

故事板完成并得到通过之后，就要着手界面的最终开发工作。这其中比较关键的是，如果不根据故事板来决定菜单结构的走向，美工是不可能开展正式工作的。所以图形设计只能在所有工作全部完成后，才能开展。图片应当与菜单及界面制作的每一个方面保持一致，它的风格应与游戏相匹配，同时满足界面对功能的要求。

4 故事版代表着所有可选择指令的主线以及连接着对象和指代图形

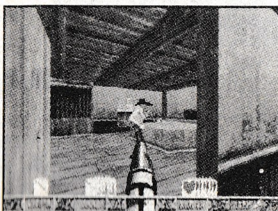
在树状结构的制作及图形设计过程中，制作草图是非常重要的。它能让你建造一个清楚的，具有良好组织结构的且在任何时候便于修改的界面。

5 测试阶段

在整个制作过程中意见团是很重要的。用户往往会发觉许多被游戏设计人员忽略的缺陷（编者：同时，用户在使用中也会对界面提出不同期望）。

6 用户支持方案(如有必要的话)

（编者：为了便于初级用户的理解，一个" 完美" 的界面或菜单应包含解释系统，就如同把光标移到 windows 的指令栏上会出现简单的指示一样。当然，在许多游戏、尤其是电视游戏中这样做并不现实。）



《歹徒》——动作/PC

游戏《歹徒》的界面图标具有明确的视觉代表意义。卡片上用心形图像代表生命值，一张代表所用武器的图片以及代表乘余子弹数的香烟图片（西部片常用图片）。

通过使用这些与游戏（西部片）主题相关的符号，界面所要表达的信息可以在不妨碍游戏性的前提下很自然的传递给玩家。

建立图像原型及最终整合

图像原型的作用:

1 寻求新的概念或改进现有的概念；
2 检讨界面的概念、功能、物理模型、用户感觉以及界面友好　等各方面是否完善。

总结:这一阶段所要完成的任务

1 图形格式的定义及实现
2 图形界面测试
3 制作图象原型及测试

举例

这里有一个纯粹只是启发式的界面评价标准。照这个标准，在理想状态下需要 4 个人按照以下的 9 个标准来评估界面。这个评价方案无需用户参与，所以如果找不到(或者不想找)意见团的话，这就是最好的方法。

1. 简洁性
2. 采用用户能够理解的交流方式(指令的名称必须是简单易懂的)
3. 把用户的精神负担减到最小(不要让用户记忆太多东西，等等)
4. 保持菜单各页的连贯性
5. 保持对用户选择的提醒
6. 清楚地标出“退出”选项
7. 同时满足菜鸟和高手的需求
8. 用户可对自己的错误选择及时有效地修改
9. 菜单绝对不可以有错误

本章摘要～设计过程

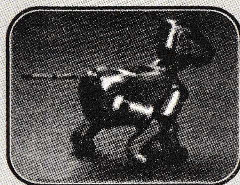
1. 基本分析（菜单页与页之间的链接方式、游戏的类型，业界常用的标准等）
2. 针对游戏和玩家特定需求做详尽描述
3. 认识到硬件或者软件上的限制，并开展相应的研究工作
4. 仔细认真地完成一个菜单结构的初级模型
5. 测试及校验草稿 .
6. 重复第四及第五步，直至通过最后的模型
7. 在纸上设计用户图形界面的规格 .
8. 设计草案的测试及校验 .
9. 重复第七及第八步，直至通过最后的模型 .
10. 在图形设计方面，应做到界面图形化并达成一致意见 .
11. 界面编程

彩火：由于本期讲座内容是补齐 7 期《批评》上第二章欠缺的部分。为了保持讲座内容的完整，叶伟君将于下期《批评》上开始本讲座第三章的内容。

待续

本文摘自：
台湾省杂志《SG周刊》

漫谈机器宠物



阳言："AIBO"，一只金属外观的机器狗，想当初发售时哄抬出来的高价，从25万日元暴炒到45万左右，而且几乎在20分钟内销售一空。后来类似的机器宠物逐渐出现在人们生活中，并且开始风靡全球，连北京东方广场，也举办了数场AIBO的赛跑。看来，要告别毛发乱飞的旧宠物时代，新新人类们真正有了选择的机遇。

去AIBO，捡回来

AIBO的名字有3个意思，它代表的是人工智能AI、眼睛(EYE)以及日文"伙伴"的意思。

在AIBO的身上，巧妙设计有18个小马达，如此精巧的设计，使得AIBO就算倒下了，它也会自己站起来。别小看AIBO只是一只机器狗，AIBO拥有三种适合不同情境的模式，让"它"和人类互动的情形，可以说是和真狗不相上下的。

第一就是自律模式

它就像有生命的真狗一样可以自己行动。AIBO几乎和真狗一样，都是需要时间来慢慢长大的。在自律模式设计中，从小狗到长成大狗，必须要花上三个月的时间来成长，而且时间长短，也会受到主人跟"它"之间的关系来决定。

刚开始为幼年期，"它"很好奇，但不太会动；少年期的"它"，则开始尝试很多事情；进入了青年期的AIBO，则明显呈现顽皮的状态；而成年期的AIBO，则可以看得出来很成熟。

第二是表演模式

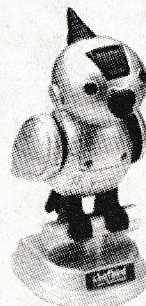
只要用某种音乐及相同旋律的指示，它会依指示做出动作来表演，或是可以说是来取悦主人。

第三是游戏模式

第三种模式就更有意思了，它会按照主人的指示去踢球等游戏。从这样的模式来推论，只要对AIBO训练有素，在短短的几个月之内，或许可以叫AIBO叼拖鞋和捡报纸了。



是的，这确实很神奇！



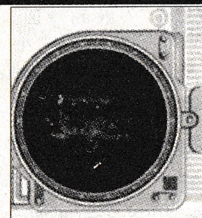
记得小时候，家中的小狗，在你的责骂之下，会张着无辜的大眼，夹着尾巴的神情吗？

AIBO也会，这的确是令人惊叹的事情。AIBO会通过跟主人的交流，自己来学习和成长。它共有6种情绪的反应，但也不是说愤怒就愤怒那么的简单：它共计有稍微生气、非常生气等程度不同的反应。

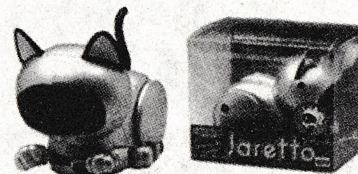
在情绪的表现上，是通过表情、动作、声音来表达。在它的头上，设计有主人摸它的感应器，以及听觉、视觉、平衡感觉的感应系统。虽然说它是机器狗，但是它仍会有爱情、探索、运动、充电的欲望，当它想要满足欲望时，它也会有动作来告诉你哦！

它的神奇，让你完全忘了AIBO是一只机器狗。

电子宠物来势汹汹



SEGA发售的廉价版电子狗POOCHI，则采低价策略，定价为2980元日币。当4月1日在日本上市，10万个一扫而空。而POOCHI这个字的字母各有不同的涵义，P代表Partner(伙伴)，OO代表2000年，C代表Communication(交流)，H代表Heartful(用心)，I代表Interactive(互动)。



玩具商TOMY也计划推出DOG.COM，它除了有狗的叫声外，还会说很多日文；同时，日本有名的玩具商TAKARA也掌握时机，推出电子狗、猫、鸟等等的ROBOPAL系列玩具，以及养在水中纯供欣赏的电子水母跟电子鱼AQUAROID。BANDAI今年春季东京电玩展中，展示机器昆虫WOND-ERBORG。在去年7月上市时，限量1000部马上一扫而空。

几年以前非常流行的电子鸡，开创了主人照顾电子宠物的风潮，而目前的电子宠物系列产品，可以说是电子鸡的延伸。

大部分的电子宠物都有跟主人沟通交流的功能，是否意味着现代都市生活的孤单，以及豢养真宠物环境实在太受到环境等等许多条件的限制，或是现代人嫌麻烦(喂宠物，清理大便)等原因存在，所以才会造成机器宠物市场的成长。

但即使机器宠物再怎么拟真，生命仍是不可替代的，毕竟可以触摸生命的感觉不是用眼睛观看就可以感受到的哟！

SEGA风格与它的悲剧





本文摘自:《新・游戏同志》2001年3月
原 作 者 :张弦

彩火: 世嘉退出硬件竞争是久病缠身的结果了,不知众多追随者们现在是否还狂热胜于理智、偏激胜于公允。原来彩火也是个世嘉迷,曾为她的游戏而痴迷。但当兴趣因年龄变化而改变的时候,当自己的视野开阔了以后,自己渐渐明白,世嘉的毛病的确不只在外部……

本文是从原文中节选出来的精妙论述……

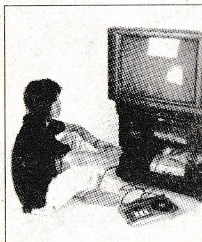
本文暂且撇开SEGA主机性能、经营理念等问题,仅试图从SEGA游戏的风格来分析其失败的原因。

游戏风格是一种传统

电子游戏,VIDEO GAME,一种伴随着电脑而出现的新事物,诞生于60年代末,发展于70年代,推广于80年代,风靡于90年代,从一种供程序员解乏的小玩艺最终变成了一种商品,一种休闲文化,一种被人们尊称为"第七艺术"的东西。

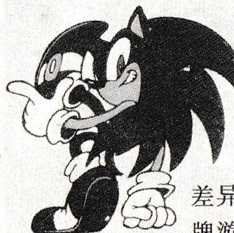
传统型游戏在80年代逐渐形成固有风格,并成为游戏主流。任天堂和世嘉是这种风格的代表。这种风格强调对抗性,也就是人机对抗。每个游戏从开始的第一秒钟到结束,都是人与电脑不停的争斗中。生命限制是传统游戏的必备条件,它给游戏者危机感,并迫使游戏者在失败中吸取教训、掌握技巧,使自己能活得更久一些。早期的游戏甚至没有结局,敌人周而复始地出现,难度逐渐增加,直至玩者"生命"全部丧失为止。那个时代,检验高手的标志只能是分数和游戏时间。动作游戏和射击游戏最能体现传统游戏的风格,即使像"偷金子"、"吃豆"这种带有益智色彩的游戏,仍然很强调动作,如果不能做到身手敏捷、反应迅速,是无法成为一个合格的游戏者的。

进入九十年代以后,游戏的画面大幅度改进,开始注重故事情节,细节方面也更注重趣味性,但是任天堂和世嘉的游戏本质上依旧是传统风格,"对抗"这一根本因素没有变化。



虽然同是传统风格,但两家的差别也很明显:做家用机的任天堂风格偏软,而做街机的世嘉则风格偏硬。

世嘉与任天堂的风格



在两家各自的家用机游戏上,我们可以明显感受到这种差异。以两家的招牌游戏为例,任天堂是马里奥,世嘉是索尼克。从造型看,马里奥憨厚可爱,索尼克聪明伶俐;从游戏看,虽然同为过关动作游戏,"马里奥"节奏缓慢,让玩家在轻松的氛围中慢慢寻找宝物,慢慢向前迈进;而"索尼克"系列则强调闪电般的速度,高速运动令人如坐过山车,能否搜齐道具并不重要,重要的是如何不断加速,如何在高速运动中经过各种机关,刺激性极强。

任天堂有自己的明确定位,那就是它的游戏是做给孩子们玩的。因此,它的风格充满童趣、祥和、温情,游戏性体现在各种惊奇的"发现"上。世嘉似乎一开始就认定,那些在街机厅里的"发烧者"才是真正的玩家,它的家用机游戏跟街机游戏风格几无二致,火爆、刺激、难度惊人,游戏性则表现为高强度的挑战性。世嘉的游戏,正符合十四岁到二十来岁青少年的性格:年少气盛,争强好胜。这为世嘉赢得了一批铁杆拥护者,但也为日后的悲剧埋下了祸根。

世嘉引以为豪的正是它游戏的"专业"程度,无论是赛车还是动作游戏,真正的行家绝对会对它赞不绝口。只是,"专业者"毕竟是极少数,而当游戏成为一种商品面向市场之后,这种仅仅面对"专业"者的思路就会成为盈

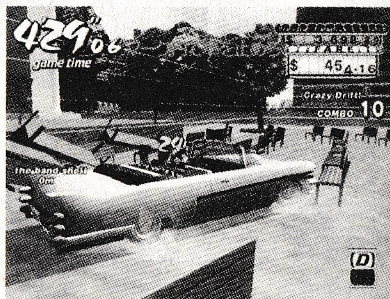


利的绊脚石。家用机业与街机业毕竟不同。街机面对的是一个小范围社会群体——多梦好动的青年，而一旦涉足家庭娱乐业，所面对的就是整个社会。这样，就不得不考虑文化、道德、社会伦理等诸多问题，可SEGA仍死抱着“专业”观念不放，并试图用这种观念去占领家用游戏市场。





在家用游戏开发方面，老牌任天堂和新贵索尼其实思路都已经很明确了，唯有世嘉似乎仍转不过这根筋。任天堂一直在打“儿童牌”，总是标榜自己的游戏如何健康，如何适合孩子，并且暗示世嘉游戏过于暴力，“街机味”过于严重。在广大普通老百姓眼里，街机厅是个鱼龙混杂的地方，对孩子的身心健康不利，由此他们也怀疑世嘉风格总是不那么“健康”。此外，世嘉的“专业”也导致了它的游戏确实不适合低年龄孩子游玩。在这种情况下，家长为孩子选购游戏，自然会倾向于任天堂。当年MD和SFC之争，世嘉失败有机能的关系，但更重要的还是游戏风格的问题。但是，世嘉似乎没有考虑到这一点，仍以多年做街机的习惯认为，只要推出机能强大的新硬件，再辅之以大量体现机能的软件，就一定能占领家用机市场。SS和DC，可以说都是在这种心态下诞生的。



↑连出租车都因世嘉风格而暴躁硬派。

索尼加入游戏界，是向全社会推广游戏文化的开始，也是向传统游戏风格挑战的开始。

时代在选择新的游戏风格

作为商人自然希望盈利，自然希望顾客越多越好。游戏软件既然是一件商品，那当然就要面向最广大的消费者，而绝不能局限于一小撮“专业游戏者”身上。索尼把诉求对象放在了广大的非玩家身上，他希望以自己在家电行业的口碑和推出的游戏软硬件，让许多从来不接触游戏的人意识到游戏是多么有趣，人们完全可以像接受电影、电视那样，接受这种新型的休闲方式。换句话说，就是要让游戏变成时尚。

游戏要变成时尚，就要满足以下一些条件：不能太难，只有容易的游戏才能让大家都乐于上手；画面、音响一定要精美，一定要体现尖端科技带来的新奇效果；不要拟造过于虚幻的世界，要跟大家生活中喜闻乐见的游戏结合，就象跳舞机、DJ机那些音乐游戏；要有许多文雅的游戏如养育类等等，不仅取悦于女孩，也给热恋中的情侣多一个示爱的机会……我们可以看到，PS上的游戏基本都是按照这些条件在制作，几乎每个游戏都有令人叹为观止的华丽CG包装，游戏的难度普遍降低，令玩家深受折磨的对抗性减少了，而代之以轻松的休闲性。纯动作、射击类游戏减少，RPG、SLG、养成类、趣味类等“平和”的游戏大大增加，即使是动作游戏，也转变成了融剧情、解谜于一体的AVG。传统游戏固有的“对抗性”在逐渐减弱，人们可以随意“欺凌”电脑而不再像以前那样陷于苦斗，而养眼的画面却放到了一个突出位置，欣赏目的大于游戏本身。至于在全球都引起轰动的音乐游戏，其实是“卡拉OK”的一个变种，虽然主要是KONAMI而并非SONY制作，可是选择在SONY的平台大量推出，不管怎么说正是暗和了SONY面向广大非玩家的宗旨。即使世嘉没有放弃SS，音乐游戏在SS上推出的可能性也是微乎其微。因为人们在潜意识里已经有这样的概念：SONY代表的是家电，是时尚，而SEGA只不过是游戏。

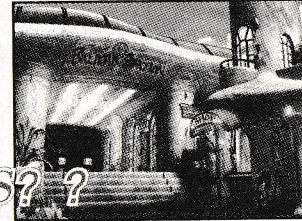


SONY的观念跟SEGA截然不同，不管SEGA与她的追随者如何尊重游戏原点的本质，她确实受到了严重的挑战。

新旧游戏风格在玩家心中的冲撞

SEGA从来只注重“游戏内涵”而不注重包装，在DC上推出的游戏极少使用CG播片，力求发挥机能本身的水准以及原汁原味的“街机风格”，像《莎木》这样的大作居然完全使用即时处理而不用CG播片。SONY正好相反，PS上的游戏就是以CG精美闻名，现在的PS2虽然号称强于DC很多倍机能，可推出的游戏却依然采用大段的CG播片作为卖点。原因很简单，只有专业人士才会关心即

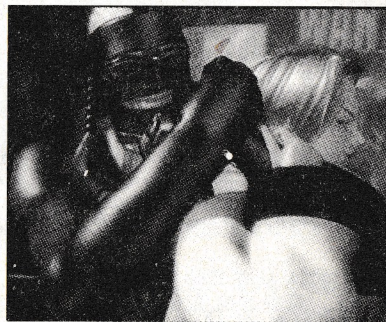




时演算和CG播片哪个更体现机能，对广大非玩家来说，他们只要看谁的画面漂亮，谁的画面更"真实"。很不幸，以目前各机种的机能，确实还没有谁能用即时演算超过CG播片效果的，甚至，在普通人的眼里，DC上的即时演算还比不上PS上制作精良的CG。

《最终幻想8》的CG片头是如此华丽，以致于许多人根本没有去注意游戏中那些惨不忍睹的多边形画面。在PS2上推出的《保镖》(THE BOUNCER)更是面向非玩家游戏的典型。《保镖》算什么游戏？RPG？不见RPG的寻找宝物和分支情节；AVG？不见解谜要素；那么算ACT？操作性奇差无比，游戏者跟本不知道自己出了什么招，是怎么打中别人的，也不知道自己是怎么被敌人打中，动作游戏要求的严密感荡然无存。游戏中同时出现的敌人数量少，种类单一，攻击模式单一，AI低得惊人，整个游戏乏味透顶，令人昏昏欲睡。打半分钟的游戏看4、5分钟的CG播片，几乎就算是交互式CG电影了。按照世嘉这种专业游戏公司的标准来看，《保镖》实在是贻笑大方。可是，就算这样，《保镖》依然可以被宣传成"大作"，即使是30多万的销量，也比世嘉许许多多"游戏性很强"的游戏要销得好多了。《保镖》在老玩家眼里也许是垃圾，可在许多非玩家眼里，它却是一个画面精湛，不同于常规动作游戏，符合"时尚"观念，让人"惊奇"的东西。

现在的事实是，成功的是索尼，失败是世嘉。迎合社会大众的是索尼风格而不是世嘉风格。SONY主机上的游戏，那些被"专业"玩家所垢病与不齿的"哗众取宠"、"操作感差"、"内容弱智"、"缺乏内涵"等毛病，却恰恰是其盈利制胜的不二法门。因为这是一个注重包装的社会，这是一个流行快餐文化的社会。



商家都知道，孩子和女人的钱最好赚。换在游戏界，就是"孩子和非玩家的钱最好赚"。

无可奈何的怪圈准则

任天堂瞄准了孩子，索尼瞄准了非玩家，他们的定位都很明晰。所以现在任天堂依旧活得不错，索尼更是让世嘉俯首称臣，增强了跟XBOX抗衡的雄心。唯有世嘉，它拥有一批"铁杆"是因为它的"专业"，它发生今天的悲剧也正是因为它的"专业"。因为仅靠这一小撮"懂游戏"的专业玩家，是无法将世嘉从连年亏损中挽救出来的。

这就是一个怪圈。要占领市场，就必须迎合大众，必须放弃传统游戏风格。作为商人来说，这一切再正常不过，可是对那些痴迷于游戏内涵、游戏艺术、游戏文化的人来说，这绝对是个不幸的消息。



商家都知道，孩子和女人的钱最好赚。换在游戏界，就是"孩子和非玩家的钱最好赚"。

无可奈何的怪圈准则

DC退出江湖，PS2目前正逐渐占据市场。接着，它要面对的对手是微软的XBOX和任天堂的GAME CUBE。索尼的成功给了软件制作者一个暗示：要获得盈利必须迎合广大非玩家。索尼对游戏界造成的影响是很大的，从好处讲，是将游戏变成了一种具有广泛普及率的时尚，从坏处讲，是将传统游戏风格逐渐破坏殆尽。尽管SEGA准备跨平台推出各种游戏软件，可我一直很怀疑，搭上了索尼或微软的大船，SEGA的游戏就一定好销吗？以前SEGA软件销量不佳，仅仅是受困于主机吗？广大非玩家能喜欢缺少包装、过于硬派和专业的SEGA游戏吗？或者说SEGA为了要迎合市场，也会逐渐改变自己的风格，可那样一来，SEGA还是SEGA吗？不管怎么说，有一点可以确定，首先是硬派风格的消失，然后是传统风格的消亡。今后的游戏，画面肯定越来越好，可内在的东西却越来越少，类似于以前那些可以让人琢磨10年，变化无穷的游戏，也许不会再有了。

违背了游戏的本质，却造成了游戏市场的繁荣。可我总怀疑这是泡沫。现在流行的许多东西都太肤浅、太做作、太急功近利，给人"烧钱"的感觉，那些东西恐怕很快就会被人厌倦。也许再过几十年，孩子们翻找以前的资料，会惊讶地发现，早期的游戏画面虽然简单，趣味性和耐玩性却强过现在任何一款……那个时候，大家还会记得SEGA，记得那只可爱的蓝色刺猬，记得那台生不逢时而又令人难忘的DC吗？



彩火：世嘉游戏总有让人兴奋的创新要素在其中，但创新是需要时间来积淀她细致的品质。可惜总是强调前进前进的世嘉也总是因为过于注重创新而忽略内秀，所以只能吸引前端铁杆而忽视普通大众吧。以后世嘉不做硬件了，专心致志分析其它主机用户的特性而推出不同特质的作品，可能会改变世嘉在公众上的形象。

NAMCO的业界哲学

——评《风之克罗诺亚2》

風のクロノア2 世界が望んだ忘れもの

文/Hansir 机种/PS2 责编/彩火

在众多的日本游戏厂商中，哪一家可以问心无愧的说一句：在我们手下没有败笔。相信只有NAMCO能当此殊荣。的确，多年来NAMCO为游戏玩家奉献了无数优秀的作品，无数次技术上的突破也来自于NAMCO。其制作理念已形成一种流派在业界中盛行。

1997年，NAMCO曾以一部PS的《风之克罗诺亚》震惊了业界，从那时起，许多崭新的概念便进入了玩家的脑海。此次借助PS2强大的实力与其如日中天的气势，NAMCO挥师杀回，《风之克罗诺亚2》在众人的期待下粉墨登场了。如果说一代带给我们的是一些崭新的游戏概念，那么，二代可以说是视觉冲击与娱乐性高度结合的完美体现。游戏的场景采用全多边形演算即时生成。人物则是以2D描绘为主体，加上一些多边形的修饰，更具层次感。轻松的声音表现加上色彩亮丽的发色，使游戏继承了前作的童话风格。《风2》中没有那种像SEGA SONIC的速度，但在游戏的过程中，体会到的是一种慢而不断，快而不乱的平衡感与爽快感。主角的武器与前作一样是一只魔环，通过它可使敌人膨胀，从而举起敌人作为武器。在游戏进行到某些地方时，每一个敌人都与身边的一切紧密相连，如果不利用好敌人的话，也许连眼前的机关都过不去。例如，用敌人撞击秋千使其上下摆动，而后跳上高台。抓住可以自爆的敌人触动机关使铁门放下。利用带有冲击性的敌人，冲破敌人的封锁等。游戏整体的进行节奏是游戏最大的卖点。与一般动作游戏不同，《风2》是以短小的故事片段来穿插游戏中每一个章节。通常，在激烈的BOSS战后，剧情往往会发展到一个轻松的游戏舞台中，这样既减轻了游戏者在游戏中的紧张感，又更好地把握了游戏的平衡。

另外值得一提的是：游戏中的气氛渲染运用得相当纯熟。有一关主角在大雪山上滑雪的场面最说明问题。首先，画面以45度斜角度来捕捉主角滑雪的动作，背景是一条巨大的雪龙。主角乘雪橇盘旋式向山下进发，背景音乐富有强烈的节奏感和时代气息。众多效果的配合雕琢了一幕天衣无缝的时代剧，感觉真是无法用语言表达。足见NAMCO深厚的艺术功力和严谨的制作作风。

近年来，NAMCO以稳健的步伐一步步迈向游戏艺术的最高殿堂，也向世人证明了NAMCO哲学的博大精深，并创造着一个个奇迹。

进退维谷的开拓

——谈《樱大战3》的人设

文/SILENCE
责编/彩火
机种/DC



目前的业界，陷落在一片迷茫之中，盲目的大作续集风，盲目的类型跟风化；目前的玩家，却也变得浮躁了起来，在巨变发生面前不知所措，在那些失去温度的大作和停止脚步的厂商面前亦步亦趋，执着得不明白为什么要执着，为了什么而执着。

《樱大战3》的发售可说是DC生命的最后第三道光辉了，她——《索尼克大冒险2》、《莎木2》像是DC音阶一波高过一波的终结咏叹调，镌刻DC的最后辉煌。这一代的开发无疑是下了一番功夫的，图像的绘制，战斗的代入感以及人物平衡性都作了很精细的调整，游戏长度虽然不够，但保持了大量的分支和隐藏要素，重复可玩性极高（笔者一直没搞清通关后那赌场内的“カジノ大战”中最后需要用九十多万钱换的奖品会是什么）。尤其值得一提的是，人物数量的缺乏，反而促成了其性格的内在凝聚力，同样是主角，艾黎卡比之樱更可爱；同样是天真少女，可可莉可比之艾莉丝更有一份反向的“成熟”；同样是生性骄傲的贵族，格莉茜娜比之神崎董性格复杂程度更突出。可以这么说，这一次的人物设定是浓缩了前2代的性格典型，并且将性格类型极佳地组合在一起（可以参看《游戏批评》第4辑里谈“樱大战”系列人物性格组合方法的文章），由此产生了高于前两作的亲和力。也使“3”代得到了成功。

但问题在于，第七、第八话樱她们终于还是出现了。刚看到前两作人物出现的瞬间，惊喜刹那侵袭满了整个身躯，一旦冷静下来，却又不由得苦笑。这，固然可以说成是系列一个集大成的总括，又何尝不是制作组缺乏信心的一个表现呢？相近的性格，在游戏中造成了冲突的喜剧效果，但在人物凝聚上也不免有些损伤，靠细节培养起的人物魅力还未深化，却已经被功利化的情节设置所“移情”，由此使玩家“惊喜”，这难道是成功吗？而且剧情在二代人物登场之后急转直下，匆忙而毫无曲折波澜的收场，大作之气荡然无存！

回顾世嘉这段时间发生的事，对于这款游戏中不小心流露出的徘徊心态，我只有缄默无语。一直期望着电玩这个产业能有理念上的扬弃和质变，但在心态普遍浮躁的彷徨期，我们能期望看到多少的新貌。



游戏质量的提高，反证着理念进退维谷的停滞。良好的人物设定败给了功利和保守，多彩幻化为一片苍白，开拓也只是有限。

英雄不只一人！

文/Piggy
机种/DC
责编/彩火

PHANTASY STAR ONLINE

——评世嘉网上RPG大作《梦幻之星网络版》

初次见到这款游戏，是在发售日隔天，冒着凛冽的寒风在北京地安门的一家小店里（四面透风），和猴子君一起焦急地等待着，一直到天黑方才等到，猴子是一直很喜欢梦幻之星系列的前几作，所以坚持要买。Piggy没玩过那么多，只是对它随盘附送的《索尼克大冒险2》的体验版感兴趣（女孩子嘛，对查奥这么可爱的东东怎么能拒绝呢？）于是接下来的几个星期里，便是辛苦练级始终收效甚微的猴子和坚持拒查奥的的Piggy争抢DC的时间了（连PS2都冷落一边了呐！）Piggy每每争抢失败，都要抱怨：PSO纯粹是浪费时间的RPG!!!

可谁知，某天和雪鹰姐通电话，不幸得知：其实PSO里也可以养查奥!!（女孩子嘛，对查奥这么可爱的东东怎么可能拒绝呢？）于是接下来的几个星期里，Piggy由寻找喂养查奥的方法而一步步滑入了PSO的深渊!!!

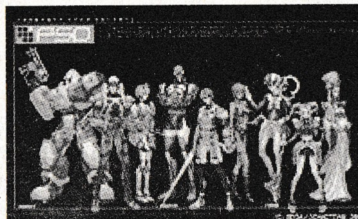
PSO的世界真是广阔无限啊！光是宠物MAG的养法，就能滔滔不绝讲上半天都讲不完（总共近60种形状，3段以上的变身，以及依职业和ID的不同而有区别的进化系谱8种进食喜好和特殊变身等）。然而，更恐怖的是各种特殊武器的收集：有羽毛杖啦、心心杖啦、平底煎锅啦、索尼克白拳套啦……（女孩子嘛，对这么可爱的东东怎么可能拒绝呢？）于是继续沉迷在PSO的世界中不能自拔了。

因为又听说上网玩PSO会更好玩，而且能交换自己这个颜色的ID拿不到的好东东，于是刻苦钻研上网法。现在Piggy不但自己上网，而且还帮助身边好几个同志开通了通往PSO网络世界的大门。如果各位将来在PSO漫游中遇到一个名叫kokonipiggy，ID是PINKAL，身穿粉红色法衣，身材小巧玲珑的人类女魔法师（FOmarl），那就是我啦，请多多关照！（鞠躬）





若是玩PSO却不能上网，那真是完全不能体会到PSO快乐之本呐!!试想一下，新手上路之时，看到身边同伴一个个身材迥异、衣着迥异、说话迥异（五国语言!!）、身畔的MAG迥异、手持武器迥异、装备迥异、角色名字迥异（中英日）、队伍名称迥异（幻像骑士团、最游记、反面ライター・アギトー、Xenogears、鹰之团…）怎么可能不眼花了乱呢？再加上ONLINE模式经验值可以80%分摊，还有HARD(20以上）和VERY HARD(40以上）可选择，所以升级奇快，完全不必经受猴子君一开始有如地狱一般的练级过程，SEGA对网络游戏平衡感的绝妙掌握也正在此体现得淋漓尽致。





英雄不只一人！到了网上才发现什么叫"友情的可贵"，想我辛辛苦苦收集、攒钱、喂MAG，一但掉线，道具金钱MAG全失，这时怎么办呢？只有平日的同伴展开募捐活动，扶贫济弱，共闯难关了。被接济的当然也知恩图报，有好东东绝对第一优先给同伴啦！游戏到了极致，必然是与他人同乐方能体会的。

PSO大了，什么鸟也都有。如果是漂亮的女生角色上线，难免在大堂遇见个把花花公子，冲你喋喋不休，趣怪问题一大堆。若是不想理他，就拿英文打一句"I don' t Speak Japanese"就得了。若是对方也是个帅哥嘛…（猴子大吼：你敢!!）…也还是不要理的好…

PSO发售到现在快半年了，不但未见颓势，反而越炒越热火。这不，最近连得了好几个日本游戏界的大赏，第二辑的资料篇也将于5月31日发售，增添了许多更可爱的东东，甚至还有世嘉历代主机形状的MAG！（不知这些主机的PB技是什么？）Piggy又要眼花了乱了!!

国内的玩家隔着重洋的确不容易和日本PSO的世界沟通，不过，如果你真想参加的话，不妨到雪鹰姐姐的PSO论坛上去转转，那里可是"大陆梦幻骑士团"的总部哟！（地址是：Pso.netsh.net）如有疑难杂症，包管手到病除！Piggy是骑士团6号（多谢雪鹰姐姐保留号码），成为传说中的英雄们，一起努力吧！



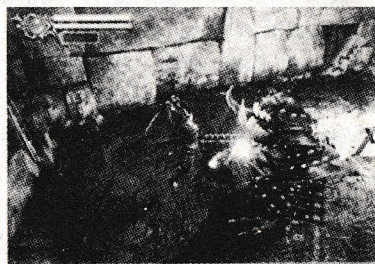


鬼武者 狂喜乱舞

机种/PS2
文/huntasy 神月
责编/彩火

2001年1月25日，对于PS2玩家来说是个令人激动的日子，在跳票了n次之后(当然比不上e氏某屠龙大作)，卡普空精心炮制的AVG——《鬼武者》终于发售了。在以第一周就超过了六十万的销量来看，它卖到一百万应该是迟早的事，这也提前预示了PS2上的首款百万级的软件的诞生，而SONY的高层们早早的就给《鬼武者》开起了杯觥交错的庆功大会。SONY人这下终于可以扬眉吐气了，就目前PS2上缺乏优秀软件的现状，《鬼武者》无疑是一剂强心剂。





笔者也在1月27日拿到了这款游戏。对于那得奖的精美开场CG暂且不表(DVD的载体，CAPCOM造，效果如何确实毋庸置疑)，游戏画面，其实也没什么说的，《鬼武者》还是采用了《生化危机》式的静态CG背景，只不过这次由于机能的增强画面更清晰一点，人物POLYGON更多一些罢了。而真正可圈可点的，可以说是《鬼武者》卖点的，就是它充分体现了杀敌爽快感的操作性。对，爽快，这就是卡普空想带给我们的感受！在AVG开始盛行起，这种感觉已经很久都没有感觉到，就拿同样是卡普空的招牌AVG——《生化危机》系列来说，在游戏中玩家除了解开一个一个的迷题之外就只有尽量的节约子弹逃跑了，当然除非你喜欢选简单模式。而《鬼武者》则强调杀敌的快感，这点是《生化危机》所不能比拟的。对于《鬼武者》的情节，笔者同样也无话可说，如果你有兴趣的话可以到网上去走一走便可以看到种种各抒己见的议论，在这里就《鬼武者》这款以动作为卖点的游戏来说我们就跳过它吧。

笔者真正想说的就是CAPCOM《鬼武者》的着力点，也是它的卖点——爽快感。

首先，操纵以金城武为人物原设的左马介本身就有一种爽快的感觉，这无疑象是在看金城武主演的一部大片一般，关键是自己还是操纵整个故事发展的主宰，这种感觉让人颇有唯我独尊之感。其次，时代的设定非常的恰当。正值乱世，天下大乱，自己面对的敌人是有“第六天魔王”之称的织田信长，虽然我们对于这一魔鬼般人物已是见怪不怪了，但心中不免还是会因为能和他对峙而兴奋。接下来就是最成功的一点——操作性了。的确，卡普空不愧是做动作游戏的大师，对于它用六个人作动作捕捉的严谨态度就令人肃然起敬。左马介的举手投足都极为真实，特别是挥刀斩杀敌人时的姿势无不透露出一种霸气。在这里笔者不得不提一下游戏中的“一击必杀”这个设定，令人想到了《侍魂》中的“一闪”，抓中敌人一瞬间的僵硬时间，挥出决定的一剑，顿时有一道金黄色的光芒闪过，敌人应声倒地，整个动作一气呵成，没有一丝喘息的时间。此时你只能相信你手中的那把刀，生死就在一瞬间，不能犹豫，犹豫就等于死亡！

然后是敌人的设定，在这里又不得不拿《生化危机》与之相比较了，同样是AVG，《生化危机》强调的是在有限的子弹内如何巧妙的躲过敌人的袭击，而且丧尸的行动都比较缓慢偶有行动敏捷者。大多数的玩家大概都选择逃跑吧，除非你手中有强力的武器。但《鬼武者》就不一样了，敌人的行动敏捷，他们时而采用突袭的战术，时而采用包围的战术，而且如果不及时消灭他(它？)们，他们就会穷追不舍，从而造成腹背受敌的情况。特别是后期的弓箭手，如果不消灭，冷不丁它就会放一箭甚是叫人心烦。所以，穿梭于敌人之间，以灵敏的身手取下敌人的首级，从而吸收敌人所留下的鬼魂强化自己是这个游戏的最佳玩法。之所以说最佳而不是唯一是因为CAPCOM从不擅长动作的玩家角度考虑后完善了动作系统，你只要多吃药多让武器升级多拼命同样可以凭手中利刃打到最后的the end。对了，值得提出的还有“吸收灵魂”系统，这可是游戏的核心系统之所在。最初稻船敬二是想做成接近灵魂才能吸收，但在三上真司的“为了不影响游戏的爽快感”建议下改成了按键吸收，许多玩家此时也许会跟笔者一样高声呼喊：“伟大的三上大神！伟大的卡普空！”吧。灵魂吸收系统可以说是画龙点睛之笔了，没有了这个系统整个游戏的爽快感绝对会大打折扣。许多人说小岛秀夫是现代暴力美学的大师，那稻船敬二在《鬼武者》中应该是充分表现了传统日本人独特的对暴力美学的认识吧。

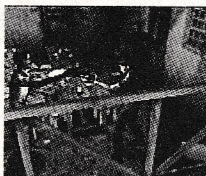
笔者在玩《鬼武者》时总是联想到卡普空的另一款优秀作品——《洛克人》。为什么这么说呢，因为总觉得《鬼武者》像《洛克人》中的zero，而《生化危机》则像rockman，难道因为他们一个用的是近身刀剑，而另一个是用射击系武器？



机种/PS2
厂商/CAPCOM
类型/AVG
文/Hansir
责编/风林

无味的花色冷饭

——《生化危机代号：维罗尼卡》





笔者现在要庆幸的是：没有在上次的评论中写道诸如："《生化危机：维罗尼卡》是DC专用游戏"这类话。然而CAPCOM并不是不讲道理的公司，制作人三上真司向所有购买了DC版的玩家"公开道歉"……但《完全版》是否能够证明它所存在的必要呢？

抛开其他因素暂且不论，怀着期待的心情开始了新游戏。开始感觉的确有些新鲜，不得不承认机种的更新带来的是更加震撼的视觉冲击和目眩的特殊效果。这里笔者只指出一点PS2与DC版在整个画面构成上的区别：在PS2版中，游戏中的每一个人物采用全多边形描绘的方法加以雕琢，如果将"克莱尔"移动到有光线的房屋中，你就会发现这一事实：其人物面部的描绘仍然采用了多边形处理，玩家可以清楚地发现人物脸上的器官是突起，富有动感的。而DC版在此只用一张贴图来代替。还有就是，此次CAPCOM采用了CG与多边形背景即时切换的技术，使剧情结合得更加紧密。但是，随着游戏的进行，越来越感到一种莫名的失望充满了大脑。如果仔细分析不难发现，在《完全版》中所追加的剧情其实与原作的并没有太大的联系，仿佛是游戏中出现的分支。威斯克的两次出现，其一是与阿莱库茜娅的第二形态的战斗不再像前作中那样不堪一击。再有就是在监狱中挟持克莱尔而没有成功的过场。加入这几段的目的为何？直到现在笔者也没有搞明白。如果要表现故事的完整性，为何不在重要的环节，如：克里斯到南极以前，史蒂夫与克莱尔分手后的行动等加入剧情，而是围绕威斯克这一个与原作主体并无太大关系的人物大做文章。如果要提高游戏的可玩度，为何不在游戏中增加一些新的要素与模式，而照搬原作的系统设定。这两段剧情的总共时间是9分钟。在游戏包装的背面还特意交代了这一点。



在这里，不想再对游戏的内容进行任何评论，只想针对近几年来CAPCOM的商业动机发表一下个人观点。

众所周知，CAPCOM的《生化》系列近年来已成为与史氏《最终幻想》，ENIX的《勇者斗恶龙》系列等同级别的超大作。玩家对其的期待度也越来越高。有时甚至超过其他两个系列。但CAPCOM却越来越趋于用商业的眼光来看待游戏作品。致使后来出现了许多像《生3》的DC移植版，《生2》的DC加强版之类的花样冷饭。(N64版除外，其中有新要素追加)。许多作品只要经过简单的强化加工，追加一些新鲜的服装，道具，再装上新的包装，就成了一部全新的跨平台作品。表面看来是做了一件令所有硬件厂商都皆大欢喜的事，但其真正目的很明确，硬性增加此系列的销量，从而获得大量利润。我们当然不能以此就说一个厂商如何如何，更不能夸大其词说这个厂商缺乏职业道德。但长此以往，大多数玩家就会对其失去兴趣，即使用附赠某名作的试玩版这样的手段加以修饰，可是冷饭毕竟是冷饭，我们永远不可能把它作为主食来吃。这个道理其实很简单，此次CAPCOM有一个天大的理由证明〈完全版〉的必要性。那就是，纪念〈生化危机〉诞生五周年。君不见定价为25800日圆的五周年特别限定版在日本被一扫而空。在国内已炒到5000大元。看来在经营之道上，我们差得还远。





其实，笔者颇为推崇DC版的〈维罗尼卡〉，也曾确信其不会有其他机种的移植版，这也是CAPCOM的承诺。但现在呢？〈完全版〉已面市，CAPCOM也"中肯"的道了歉，玩家的气也消了，一切都像原来一样的平静。

不知CAPCOM以后的游戏会不会变成"鸡肋"。

也许这就叫乘人之危吧，上期Silence兄曾用"一声叹息"来形容CAPCOM的鬼武者。那么，我用"没完没了"来形容CAPCOM的泡沫游戏是最恰当不过了。

炙手可热的冷饭

——批评《维罗尼卡完全版》

文/BAROQUE
责编/风林
机种/DC、PS2

无尽的颤栗 凄美的爱情

这是我一直期盼的《生化》吗？

谁会想到CAPCOM全力宣传的《完全版》竟然是这样！也许对于PS2的玩家而言，有许多大礼送是购买其唯一的理由，不然，无论是在内容还是在画面上均没有进步的PS2版，恐怕也不会吸引相当部分的中国玩家花大价钱将其抱走。而对于DC玩家来说，就多少没必要了。

那么，这个所谓的“完全版”到底多加了什么新要素呢（毕竟重点还是游戏本身，就算CAPCOM深情奉献再多的好礼也还是要回到游戏上来的，难道我们买的仅仅是玩具而已？）——新剧情！？三上真司真是聪明的可以，一个威斯克就可以将《生化》迷的胃口吊得高高的。可是，当我将其真正玩穿时却发现，原来新要素只不过是让我看一段新加的大约在15分钟左右的即时演算片段。尽管其还可以称得上精彩，但没有加入可以让玩家亲自操作的情节，仅让玩家看——这分明是在欺骗人民群众嘛！

当然，剧情上还是埋下了相当大的伏笔的，令玩家对《生化4》更是期待万分，大概，这也就是CAPCOM之所以要推出这款游戏的最终目的吧？但是，这对于已经购买了第一版《维罗尼卡》的玩家而言（尤其是DC玩家），是很难接受的。且不论这款游戏是否值得玩家如此期待，就CAPCOM这种热力炒作的作法就已经让从《生化2》经历过来的玩家有点反胃。显然，CAPCOM对于一部游戏的追求与任天堂、世嘉是完全不同的，CAPCOM更为追求商业上的成功，而在游戏本身却没有下应有的功夫去完善。我们不妨以任天堂的《口袋妖怪》来做一比较。可以说，《口袋妖怪》是游戏史上推出版本最多的游戏了（这种作法已经被许多厂商效仿，比如KONAMI的《游戏王4》就一下推出了三个版本），但是，尽管每个版本看似一样，但是其中的内容可以说是有了相当大的变化，没有深入玩根本不会体会到。而变化最大的当然就是其中可以收集的怪物的不同（也是游戏魅力所在），这些可爱的怪物正是游戏中最重要的主体，或者说，收集怪物就是《口袋妖怪》的最终目的；而《生化完全版》则正相反，玩家想要体会到的没有任何的变化，倒是把游戏片段进行了增加，难道玩家玩《生化》是为了看这些（那不如去看恐怖片好了）。我在“欣赏”这些片段时竟然毫无紧张的感觉，这恐怕也是第一次在《生化》中体会到。而且，玩家真正玩到的内容没有增加，这，不是“欺骗”是什么？


↑一代的威斯克由真人扮演，初看就已经感觉不像是吃斋的角色了，而『维罗尼卡』中感觉威斯克反倒『善良』了。

或许有些玩家会为CAPCOM打抱不平，但是面对《生化》系列的重复推出笔者真的有点反感了。




←↑美丽的克莱尔，在本作中被威斯克玩弄于股掌之间，而悲情人物斯蒂夫则……

CAPCOM绝对是以游戏性至上的软件商，这点无从辩驳。而作为欲在如今商业味浓重的游戏业创造出成绩的CAPCOM，这种冷饭战略也是无可厚非（TECMO的《死或生2》也是有过之无不及了），但是作为《生化》迷的笔者无论如何不能接受CAPCOM如今的这种作法……尽管……我无能为力。发泄一通，似乎完全没有必要，我有点迷茫了……是呀，CAPCOM又没有错，难道——是我错了吗？



スーパーロボット大戦α外伝

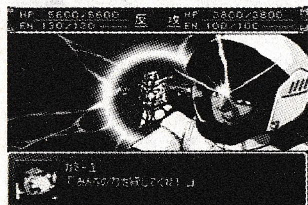


都是前辈惹的祸——

机战α与α外传比较

机种/PS 文/三日月宗近 责编/彩火

在PS后期软件销量第三的超大作"超级机器人大战α"如期的推出了它的外传。报着非常大的希望在3月29日当天去买了一张。然而期望越大失望就越大，这句话果然得到了验证。



首先进入游戏后就发现没有了片头CG，虽然只是可看可不看的东西。但是对于机战这种比较注重演出的游戏来讲似乎少了些什么。取而代之的是热血的片头曲和机器人介绍DEMO。开始新游戏后看着简单的情节交代字幕出现完毕，正在想要编辑什么样的主角。突然"第一话 战争、再び"出现在眼前。接着就是与α一样的地图一样的机体出现在眼前。没有了主角？！游戏又翻出了第三次机器人大战的系统？！现在的业界真是大刮复古风（回归还是偷懒就不知道了）没有主角，也许会让角色的成长更平均吧。接着看看角色能力方面的变化。什么！机体运动性将不能修正机师的命中？气力对机体防御力没有影响，防御力大小全靠"防御"这项新能力，特技援护可以替临近同伴挨打，在攻击时协助攻击等。看来人物的能力方面变化还真不小，不过感觉是非常不顺手。以前计算伤害度的计算公式完全行不通了，每次攻击前都不知道能给敌人多少损害。在系统上最大的变化就是指挥范围的加入，在指挥范围内的机体命中回避将会提高30%左右，而在地图上能找到宝物和芯片与机体买卖系统还是不错的，但在武器改造方面却必须花费大量金钱将机体全部武器进行改造是最不能忍受的！拿高达系机体来说，バルガン与光线刀都属于毫无用处的武器（在α中移动后可以用光线步枪攻击），却必须强迫一起改造，真不明白为什么。当然如果资金充裕到无所畏，关键就是本作比其前作资金更加紧张（改造武器的费用惊人），但地图上可以找到钱还是不错的。因此，总的来看外传属于换汤不换药，看似系统变更很大，其实只是将以前的老系统重新融合在一起，并没有什么创新。从这点来看可以说BANPRESTO已经到了江郎才尽的地步。既然系统上没有什么令人满意的方面，那么剧情方面呢？首先世界观与α相同，故事也是由α最后之战开展的。但是，比起α来明显的缺乏章程，让机战迷都觉得非常莫名其妙(机战系列剧情一贯就是莫名其妙，只是本作更加严重了一些）。而且由于没有主角，分支的选择也制作的非常生硬甚至直接有布莱度舰长向屏幕前的玩家询问走那条路线的情况发生。

最后不得不提到的是游戏的难度，机战系列由于是面对广大动画迷的作品，所以难度不能太高。之前BANPRESTO一直做的很好，比较简单的难度与复杂的分支相结合的结果就是使游戏更加耐玩。然而在玩家群日益减少的今天，BANPRESTO竟然冒天下之大不讳推出了这部"超级玩家专用机战"，让人百思不得其解。由于系统进行了大换血，所以所有机体不能两次行动了，而且武器改造到十级后最多比原来多出1000的攻击力。此外防御力与气力没有关系，取而代之的是"防御"这项数值。当然敌人的防御力自然高的出奇。精神点大幅度减少，敌人也会使用回避与防御……好象我还没有听说谁不用金手指去玩这个游戏。看来对付难度最好的方法就是金手指了（笑）。所以，对于从来不用金手指的我来说，这个游戏真是有些变态（第九话就出白河愁）尤其是到了中后盘时，难的几乎令人想砸机器！不过这也是我自找的，外传本来就是必须对应金手指的(苦笑)！

虽然外传的缺点很多，但是在战斗画面上还是比α强的。这点也是不能不提的。比如许多原作中机体最后的攻击方式都被收录，做为该机体的最终武器，例如GP03D的"零距离光线炮"Z高达的"突击"等等，而且新加入的机体也有非常出色的表现。



只不过对国内玩家来说除了"倒A高达"和"X高达"外其他的就不是很熟悉了。

因此，机战α外传充其量不过是机战α补充而已，如果拿它当作新一代机战的话，只有得到失望的结果。这也许并不是外传的错，因为机战α真的已经达到了"β不出谁与争锋"的境界了。不过如果新一代机战仍然忘记它的支持者是非玩家的动漫迷的话。那么等待它的仍然是失败！

编辑本部机战迷莱因总帅特别点评：



↑不管是什么机战，只要有"百式"登场，总帅就会全力支持喔！（大笑）

机战α外传的确是比较令人失望，莱因这种"机战高手"（彩火：快捂住他的嘴）也感觉熟练度高时，该游戏的难度的确很高，不过游戏性也增强了呀。如果只是一个动画爱好者相信是不可能打通该游戏的。本作其实与SFC时代的外传在剧情架构上非常相似，作为PS临死前的大作这种程度也就勉强说的过去了。如果机战还要继续出的话，相信一定会走回α的路，因为许多机战迷并不是SLG游戏的TOP ACE！

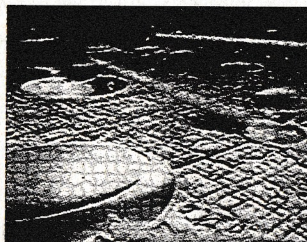
悲剧意蕴

——重拾《异度装甲》的开头

文/SILENCE
机种/PS
责编/彩火

这是一款个人偏爱到不理智的游戏，为了它，特地托人从日本带回来一套 SQUARE 千禧纪念版，重温之际，感慨仍然良多。

这款游戏最见功力的地方不是游戏，而是那庞大深邃的设定和内蕴极深的角本。还记得那精美流畅的几分钟开头吗？故事背景似乎有程式化之嫌，但联系起真正的开头，才明白在剧本上的用心何其良苦。

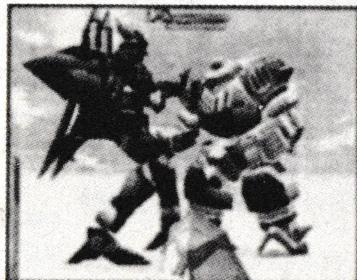


飞，一个处于安静村落的青年，根本不知道自己身负的宿命，只是要面对暗恋自己的少女即将成为人妻，但没有想到灾祸随即而来，祝他上人为羔羊索拉利斯人将战火引到了这个边境小村，飞于恍惚中乘上战机 GEAR，暴走，并将村庄化为火海，新郎新娘也双双离开人世。由此，飞被斥为杀人凶手，被村人唾弃，而他，却不得不坐上心中极其厌恶的装甲，去作命运的抗争。

这样的一个悲剧并不是没有，只是其中深涵着痛苦的内蕴。悲剧是什么？大文豪说过是“将美撕破了给人看”，但真正的悲剧内蕴构成，却只能是怜悯和恐怖。紧握一双染满鲜血的手，愤怒的寻找着命运的恶魔，却发现那正是自己，神话史诗中是这样界定，《异度装甲》也复如是。弗洛伊德曾说摩西被放逐是因为他本身就是族人之父，因此让族人恐惧，因此必须挣扎在离弃的命运之锁中，却将子民净化。而《XENOGEAR》里，飞岂非也是地上“羔羊”的救世主，必须背上赎罪的十字架，才能教众人逃脱昏庸。

抛开这些不提，光从剧本结构而言，也形成了两类的矛盾冲突：被仇恨的人要解救恨自己的人，恐惧厌恶的命运却要由自己亲手来达成。双向的力度迸出无限的火花，使得旁观者如我们也感觉到了灵魂的颤抖，仿佛闻释和解剖经典中的英雄原义，唏嘘喂叹不止。

看不起电玩的人通常认为游戏浅薄，但如果“读”一下这款游戏的开头，不可能不肃然起敬，除非他文化底蕴真的很浅薄。



铁甲飞龙2



● PANZER DRAGOON Ⅱ ZWEI ● 机种 SATURN ● 文责侃霸

铁甲飞龙，众所周知是一款射击游戏，昔日的它曾带给每一位玩家以极大的感动，只是不知其中原因何在？

也许是“龙骑士”题材本身，就比较吸引人的缘故。驾驶一条飞龙作战确实比开飞机有意思多了，空中的敌人也是各种生物或巨型飞行器，不乏视觉大迫力。在当时看来，能玩到这样一种可随时变更视点进行射击的游戏，真是一种享受。

后来铁甲飞龙 2 的推出，又将这种“享受”演绎到一个更高的境界。

96 年 7 月买土星，只为三款游戏，一为武装雄狮，一为恶魔战士，一为铁甲飞龙 2（使用 21 针 RGB 线接彩监）。很难讲它们中的哪一个对自己影响更大或自己更喜欢哪一个，但飞龙 2 留给本人的回味，永不磨灭。

不知道 ANDROMEDA 是如何编造飞龙这个故事的，当我看到开篇那段动画时，内心所被触动的，并不是 CG 本身如何如何美丽，而是制作者那独具匠心的构思。我承认像我这样的呆瓜是说不出什么样的 CG 算是精美细腻，什么样的又算是粗俗丑陋，但本人却知道只要是能有力烘托剧情、能让观者对动画中所表达内容进行深层思考的 CG，制作者都有认真制作的必要（CG 未必皆灌水？）

对铁甲飞龙 2 本身，如果再从编剧好、画面好、音乐好、射击感觉好等等方面重新来过一遍，似无太大必要。毕竟早已“过时”了？何况但凡称得上好游戏的，以上方面又会差到哪儿去呢？游戏，是一个整体……

不由就想到了山内大爷的经典指示，游戏本质是游戏性，“本质至上”。铁甲飞龙 2 的射击部分虽然很精彩，但若与马●奥比起来，在耐玩度和技巧性上就要稍逊三头了。好在游戏中导入了飞龙成长系统和潘多拉盒子，在宏大的画面和震撼的音乐的“双重打压”下，对于一款 STG 而言，耐玩度稍有上升？本人引申以为，铁甲飞龙 2 虽然不是很纯的游戏，但换作任天堂的话，却未必作得出来。

问题是我再没能找到“铁甲飞龙”这般造诣的 STG。可最近却听 SEGA?说要为 XBOX 制作一款新铁甲飞龙，心里还真挺高兴……

SILENT HILL

——意识型恐怖，游戏界凶铃

文/东南大学 铃兰の草原

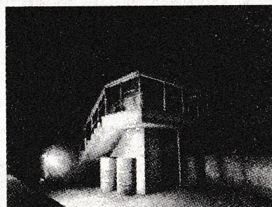
当初刚拿到KONAMI的《寂静岭》开玩时，感觉很不好：粗糙的贴图、沉闷的音效、稍显生硬的人物动作和那永远被灰暗笼罩的画面，这一切都使我对此作的完成度产生了怀疑。接着玩，当那种恐怖感涌上心头并时刻伴随着我的时侯，才顿然明白：《寂》最起码抓住了一点，也是最关键的一点——恐怖。

与《生化危机》那种惊吓型恐怖不同，《寂》中的恐怖完全是另一类的，我想称之为意识型恐怖。这种恐怖感是由恐怖气氛+游戏者的想像而引起的，基本会贯穿整个游戏过程。我觉得《寂》中最绝的就是对恐怖气氛的营造，这一点完全在《生2》之上。永远灰暗看不清远方的视线，一幕幕充满神秘色彩的布景，那种杂乱的分不清血迹和锈斑的色彩，再加上铿锵如钢铁般铮铮作响的BGM(请勿在睡觉前听此作的原声集，否则后果自负，呵呵！)，一个恐怖的气氛油然而生，处于其中，恐怖感将时刻与你同在。当然，人的想像也是不能少的，其实游戏时大多的想像都是不由自主产生的，因为神秘色彩的谜题会一直困绕着你，你会不时地想：怎么会这样？为什么？这预示着什么？这样，寻找答案和真相也就成了行动的目的。

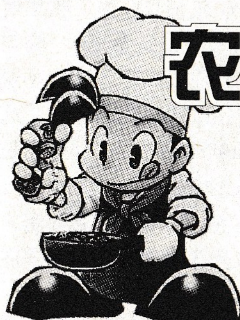
常听到有人抱怨《寂》太压抑，战斗也不爽快。其实压抑就对了，恐怖是会产生压抑感的。而在《寂》中，战斗根本就不是重点，所以里面的各种怪物为数很少且都很菜。《寂》几程不靠怪物来制造恐怖的，我甚至在期待一部没有一个怪的而恐怖的作品，那才叫绝，可惜不会是《寂2》，因为我看了演示动画，呵呵！

《寂静岭》究竟能算一部怎样的作品呢？看看身边还有几个能让你感到恐怖的游戏，你就会明白它的优秀了。





永远是恐怖游戏中看不见未来的经典。



农民也疯狂

——浅析《牧场牧语3》

文/南京 曲军

记得起初玩《牧场牧语3》时，我总觉得它不及格斗游戏的刺激、恋爱游戏的浪漫、冒险游戏的紧张。所以它便被我一脚踢进了“冷宫”。然而，它并未被我所遗弃。由于我终日沉浸于那些打打杀杀的格斗游戏和浪漫无实的恋爱游戏，让我对这类游戏产生了一种排斥感。如今游戏界正慢慢地被暴力和色情游戏所占据，但使人庆幸的是至少还有一小块“极乐净土”未遭受污染。那其中的一款代表作便是——《牧场物语》。我索性将它放了出来，在与她伴随地日子里，她使我真切的体会到平平淡淡才是真。

《牧场物语》是由VICTOR INTERACTIVE公司所研制的，它在GB这个大受好评的机种上连续推出了三代，而且是一代比一代做得更加完美，这正是游戏进步的必然趋势。《牧场物语3》是在GB这个机种上的第三弹。这次它一改以前的单调主角，换成男性与女性两个主角，因此游戏性也被大大提高了。《牧场物语3》不同于格斗和恋爱游戏，因此它也不具有紧张和浪漫的气氛。但它具有的是轻松、愉快的氛围。游戏的主题自始至终围绕着一个主题：开拓荒地——种植庄稼——发展畜牧，在那紧张的乡村生活中，玩家要将自己返仆归真为一名普普通通的牧场主，干着平平淡淡的农家事。这对于我们这些生活在大都市里的城市人未尝不是一种享受?《牧场牧语3》借着GBC有限的机能，给了玩家无限的真切感受。单从画面，音效以及操作系统上就不难看出，在游戏中，天气的变化，阳光的强度都被GBC一一表现出来。在人物设定上可以轻而易举的看出，你在游戏中作为一个牧场主可以随心所欲地干一些你想要干的事，(但别太过分哟！)在游戏中，玩家可以丰富一下自己的知识面，例如：种植蔬菜，玩家可以了解蔬菜的生长周期。饲养牲畜，玩家可以了解牲畜的生活习性，可以说，这些知识是在不知不觉中被玩家接受的。因此，这个游戏是集寓教娱乐为一体的，玩家必须在有限的两年时间里，从一个一无所有的贫农奔向小康，(大步迈进共产主义？)

《牧场牧语3》是继《樱大战》后出现在GBC上的又一亮点。与此同时，随着GBA发售日的临近，GBC顺利的完成了它在GB的历史任务——将GB的黑白世界过渡到一个缤纷多彩的梦幻世界。如今的社会中弥漫了一种返朴归真才是美，到处遍是陶吧，啤酒吧，玩具吧……让我们拿起手中的是任何一种其它事物所不能代替的，在玩游戏的同时，我们应该牢记电软的警世格言——玩物不丧志。



打破定式的英雄

——萨尔堡的炼金术士 评玛莉的工房~

文/新疆奎屯市 杰斯汀

以前的游戏中(多指 RPG 或 SLG),为了收集情报而设定的 NPC 之类的闲杂人等甚是无趣。一两句话(多数是废话)和一点修饰就成了一个人物。小说电影中的此类闲人也比比皆是。此部作品改变了这一定式。PS 上的该系列伤口我是玩过的,但毕竟是 PS 呀!精妙的画面不得不叫人惊叹。移到 GBC 上可不能这么干了!虽说是 GBC,也只多了彩,做些闲人又要占不少容量。制作人的智慧解决了一些问题。玛莉育成精灵的环境是一座城。人自然不可缺少。不过,这城中的每一个人都不是闲人。每一个人都会引发特定的事件,每一个人都会帮助你完成冒险。那穷困的剑士送的炼金术读本是花多少钱也买不来的;那个过几天就造谣说道具店或武器屋降价的家伙为你省了不少钱呢;那个每年夏天都会来找你做采集事件的战士一定为冒险提供了不少援助。那些人,与你比炼制的术士,把你赶出王宫的卫队长,对你出言不逊的钟楼看守……没有一笔是多余的。



小说、电影、游戏中主要、次要人物的分别在这里被同化了。

GBC,这是一个前题条件。在这里谈华而不实的 CG 是行不通的。

制作人的独具匠心打破了一个定式,使得该作品在 GBC 上闪光。是呀!是金子就要闪光!如果,业界每个制作组都能把握住他们面对的机种,能够敢于打破定式,能够充分发挥机能,那么,他们的作品一定能够在竞争中取胜,也会赢得玩家的倾心!



彩火: 只要播种就有收获。后两篇文章的作者曲军和杰斯汀都曾经在评论中发表过文章,虽然我不能肯定他们二人就一定比其他读者有更高明的见解,但至少对彩火来说,这些文章确实是能给我带来一定启发。其实写作这东西并不需要太多天分,实践出真知的道理在这里非常适用。真诚希望二人能再接再厉,成为《批评》的核心作者,更希望有更多朋友能从台后走上台前,写出自己对游戏的感悟。

爽快的洛克人

揭开洛克人家族的历史



虽然我不敢保证洛克人系列是所有玩家的最爱,但至少每个玩游戏的人都可能玩过吧,毕竟这个系列太庞大,而且太有名气了。但就算再发烧的玩家,有可能玩过这个系列所有的作品吗?现在有了这个年代总结,看看你玩过其中的哪几部呢?

1 关于"洛克人"正传

电玩界为数最多的系列?让您知道"洛克人"的过去

洛克人这个角色在家用机历史上已经活跃了 13 年,这第一章将着重介绍关于正传的历史,看看在已经风尘的岁月中,那些紧张激烈的记忆吧。

洛克人

机种:任天堂



不要奇怪,美版洛克人就叫 MEGA MAN。

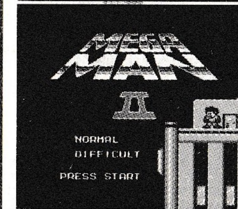
值得纪念的系列第一作。虽然主角造型相当可爱,但因其游戏的难度极高,且平衡感也很微妙,使得被公认为一款硬派的动作游戏。游戏共有七关,它可从当中六关任选一关开始游玩的点子,在当时的游戏界也可说是一项创举。



一上来就可以在六个中头目中选择,这个特性不但是当时的创举,而且也是该系列的传统。但终究是 87 年的老古董,连一点剧情交代都没有,为了什么也不清楚。

洛克人 2 ~威利博士之迷

机种:任天堂



看见没戴头盔的洛克人了吗?长得可真……可好玩的游戏仍旧让他大红大紫哟!而且这次有片头了。

继承了可以任意选择关卡的功能,舞台数量也增加到九个,玩家开始可以在任意 8 个舞台中选择。另外,在这一代中也开始导入了令人怀念的密码接关,而且难易度又再度提升,让当时全世界的电玩迷又为之疯狂了一阵。



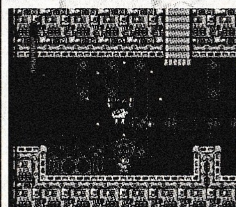
洛克人 3 ～威利博士的结局

机种：任天堂



如果没有三的标记，跟前两作没什么区别吗！也许那时人们不重视外在而且是饥不择食吧。

从3代开始，洛克人的伙伴犬拉修登场，而且战斗的领域也会在天空或水中展开。另外，本作追加了滑行这个新的动作，还有那个绝对令人过目不忘的宿敌布鲁斯，从这代开始登场并且一直冤怨相报无终了喽。





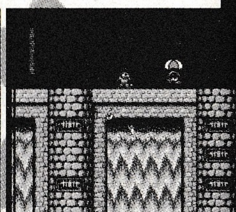
本代确是有点古怪，不但因为2代就有片头的习惯，在本作给省略了，而且在选关画面中，洛克人的眼球会随着你选择的方向转动。这可是个很有趣的设定，可后几代却取消了，不知其中为何，难道是三代有bug造成的呢？

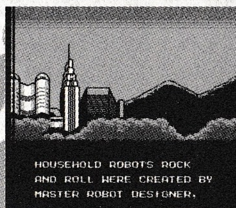
洛克人 4 ～新的野望！！

机种：任天堂

对这版游戏的感觉，大部分玩家总是一直抱怨这个系列实在太难了,可能为了平衡性的缘故,所以这一代开始增加了可以由通常射击集气后发出威力攻击的攻击方法。另外，还有必须打坏墙壁才可前进等等各式各样的新陷阱加入。全部有八个舞台，一样能在开始就可以选择除了总关以外的舞台。







片头有情节，剧情交代的详尽应该是个特色。虽然游戏过程同以前极为相似，但能看懂的话，投入度可会增大不少哟！

洛克人年表

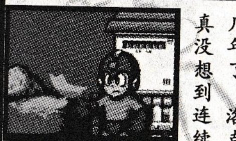


1987	12月17日"洛克人"发售
1988	12月24日"洛克人2～怀利博士之谜"发售
1990	9月28日"洛克人3～怀利博士的最后?"发售
	12月 龙童祖活动停止(注5)
1991	12月6日"洛克人4～新的野望!!"发售
	12月20日"洛克人世界2"发售

洛克人 5 ～布鲁斯的陷阱！

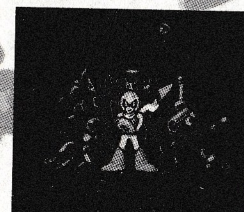
机种：任天堂





真没想到连续几年了，洛克人仍旧在12月推出续作。看着无论从游戏画面还是游戏系统都没什么明显变化的第五作，可能除了变态铁杆和电玩菜鸟外，都不知该说什么好了吧。

在"洛克人5"中，玩家所要对抗的是由宿敌怀利博士所制造，在"3"中也有登场的布鲁斯。另外，在这一代中也会有新的鸟型支援机器人——机器鸟彼特登场，当然老伙伴拉修也还是常在洛克人的左右帮助他。



站在布鲁斯后面的好像就是各关头目。这时游戏厂商好象已经懂得用艺术的手法来演绎游戏了。

洛克人 6 ～史上最大战争！！

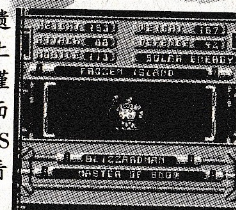
机种：任天堂





六代的画面已经达到任天堂红白机所能表现的极限，系统的严谨也算是史无前例的。人设的风格也有了变化，虽然不知原画设定是谁，反正感觉像是高达迷，左图不像个机器人吗？

"洛克人6"是本系列在红白机中的最后一代作品。在这一代中，新头目X先生将会登场。在动作方面则追加了洛克人和支援机器犬拉修可以合体来增强威力的新要素。正如其副标题"史上最大的战争"，这是一款集系列之大成的作品。



FC上最后遗作的她在制作上已经相当严谨了。从选关画面上罗列的BOSS数据就可以看出。

洛克人年表

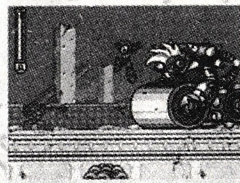


1992	12月4日"洛克人5～布鲁斯的陷阱!?"发售
	12月11日"洛克人世界3"发售
1993	1月15日"怀利与莱特的洛克人大富翁"发售
	10月29日"洛克人世界4"发售
	11月5日"洛克人6～史上最大战争!!"发售
	12月19日"洛克人X"发售

洛克人7～宿命的对决

机种：超级任天堂

这款"洛克人7"，是SFC版的"洛克人"直系系列。一直到"洛克人6"为止的合体、支援等系统，"7"都完全继承下来。另外，在"洛克人7"中登场的各舞台头目，都是由公开甄选出来的。



洛克人8～金属英雄

机种：PS＆SS

可以说是现在"洛克人"直系系列的最新作。变成PS版或SS版后最大的改变，就是在游戏的各处插入了许多动画。其他的基本系统可以说都是继承系列以往的作品。是一款让人玩起来十分安心的游戏。



2 洛克人的小天地

GB上的洛克人有多少你知道吗？

由于FC机能限制，好像使得洛克人总是摆脱不了一股稍嫌幼稚的风格和简陋的世界观，这也正好合了GB简单的胃口，所以灌以"世界"的洛克人作品在GB上落户了。

洛克人世界

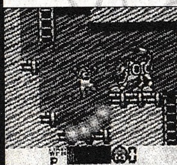
机种：GB

以红白机版"洛克人"为基础而制作的半移植作品。"世界(WORLD)"是GB版系列的名称，将四个头目全部打倒后就可以与怀利博士决战。

洛克人世界2

机种：GB

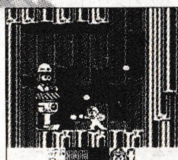
红白机版"洛克人"之"2"与"3"头目一起登场的总集篇作品。由于关卡数不多，所以没有把密码接关这个系统给承袭下来。



洛克人世界3

机种：GB

这款软体则是红白机版"3"与"4"的总集篇。但是之中也准备了GB版原创的头目角色。"4"中登场的拉修，在本作中也能够成为伙伴。



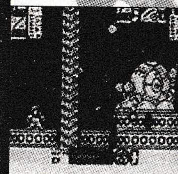
洛克人年表

1994	3月25日"洛克人足球"发售 7月22日"洛克人世界5"发售 10月21日"洛克人MEGR WORLD"发售 12月16日"洛克人X2"发售	1995	3月24日"洛克人7"发售 12月1日"洛克人X3"发售(SFC) 同日"洛克人～THE POWER BRTTLE"登场

洛克人世界4

机种：GB

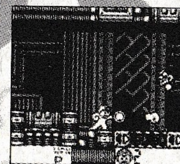
"洛克人世界4"是以红白机的"4"与"5"为基础，比以往的"洛克人世界"系列要更重视故事性，而在这款作品中比特将会登场。



洛克人世界5

机种：GB

"洛克人世界5"并不是红白机版的总集篇，而是个完全原创的作品。游戏中会出现只在"洛克人世界5"中才有的猫形机器探戈，他会成为洛克人的伙伴在游戏中活跃。在GB中，可以说是最新的作品。



2 那"X"和"DASH"里的洛克人怎样呢？

洛克人从1993年进入SFC后，似乎更有意向成熟化发展，而这个意向的结果，就是"洛克人X"系列和"DASH"系列的诞生。"X"系列的游戏设定年龄比"洛克人"要高，因此成为新年龄层的作品。在PlayStation上发售的"新洛克人DASH"，也让洛克人的世界变得更加宽广。这些系列可能才是日后更值得期待的。

洛克人X

机种：SFC

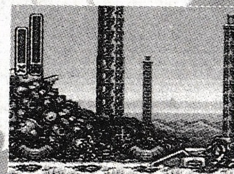
SFC版的第一弹，是和"洛克人"拥有不同世界观的动作游戏。主角是洛克人X。在"X"中道具画面作了若干的改良，可以经由头、腕、胸、足等四部分的零件来让洛克人的威力强化。



洛克人X2

机种：SFC

这款游戏是承袭了系列中强化零件与密码接关等基本系统的"洛克人X"系列第二弹。本作在画面与声音等各方面的品质都有长足的进步，可以说是以正统的方式进化的游戏。

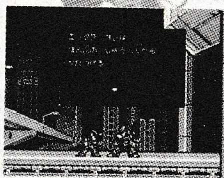


洛克人年表

1996	4月26日"洛克人X3"发售(PS SS版) 同日"洛克人2～THE POWER FIGHTERS"登场 12月17日"洛克人8"发售(PS)
1997	1月17日"洛克人8"发售(SS) 3月20日"洛克人赛车"发售 8月1日"洛克人X4"发售(PS、SS版) 同日"洛克人X4～SPECIRL LIMIT PRCK"发售(PS、SS版) 12月18日"新洛克人"发售(PS、SS版)

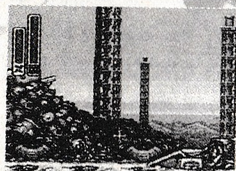


洛克人 X3
——机种:SFC



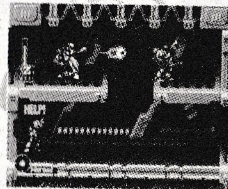
在"洛克人X3"中,新的主角ZERO将会登场。而且他可以与洛克人X在游戏中进行交换角色后继续游戏。"X3"最初是发售SFC版,但在之后也移植到PS以及土星上面。

洛克人 X4
——机种:PS&SS



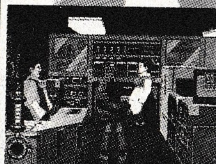
与"洛克人X3"一样,是以ZERO与洛克人X为游戏主角。"X4"另外同时有发售可以装在洛克人娃娃上的超级装甲同捆版"SPECIAL LIMIT PACK"。当然PS与SS也都有发售。

洛克人 X5
——机种:PS



《洛克人X》最新作,也算是PS去年年底商战压宝大作。此作似乎已经有不少玩家感受到了吧,除了人物帅气一点外,还有什么大幅的改进呢?其实在我们做这个游戏的报道时,就对她已经不报太大的希望。仍喜欢的话,主要还是喜欢那种古朴的氛围吧。

洛克人 DASH
机种:PS&PC



本作算是洛克人往3D多边形绘制游戏舞台方向发展的试验性作品。虽然是第一次用3D形式来描述洛克人的世界,而且火爆场面也更甚于前,但本作另一动人的地方却是对故事性的重视,而且渲染的详尽给人有玩冒险游戏那样的感觉。但PS机能的限制,游戏仍有很大改善的余地。相对而言,其PC版则在画面上干净清新许多。真希望作为全新的"DASH"系列,能有更好的发展。

洛克人年表

年份	事件
1998	6月28日"洛克人大冒险"发售(PS、SS版)
	7月22日"恶人冒险记"发售(PS)
	8月5日"洛克人"发售(PS)
1999	9月2日"洛克人2~怀利博士之谜"发售(PS)
	9月14日"洛克人3~怀利博士的最后!?"发售(PS)
	10月28日"洛克人4~新的野望!!"发售(PS)
	同日"洛克人&佛鲁迪"(WS)
	11月"洛克人5~布鲁斯的陷阱!?"发售(PS)
	12月"洛克人6~史上最大战争!!"发售(PS)
2000	11月30日"洛克人X5"发售(PS)



●文字版权:台湾省游戏周刊《SUPER GAMER》 ●G2工作组编译:张家铭/王公哲/杨咏婷/杉

完全小说攻略

VALKYRIE PROFILE™

~死の先を征く者たちに贈る福音書~



神界ヴァルハラからの旅立ち、
不浄の者との死闘、
勇者の魂との邂逅……

北欧战神传

续七 ~至高至深,至纯至真~

完全感动攻略



（接上期）

野心与邪恶们……

——奉龙殿——

奉龙殿不是一个凡人可以随便造访的地方，不过现在于安置龙宝玉的地方竟然出现了许多人类的士兵。

卡诺萨："找不到龙宝玉？可恶，难道有人比我先一步到达这里？"

话才刚说完，不知道怎么回事原先倒在地上的守护者机器人竟然复活了。看到这个景象卡诺萨吓了一跳。

卡诺萨："这股压倒性的力量是……！"简直超乎了可以想像的范围。能够打倒拥有此种力量的守护者，并且将宝珠夺走的到底是何方神圣？

正当守护者机器人和士兵要打起来的时候，突然之间一股力量袭来，并且将在场的机器人和士兵全部摧毁。

卡诺萨："什么！"

原来，发出这股巨大力量的人是芙蕾。

巴尔基里："芙蕾……。为什么你会出现在这里？"

芙蕾："奉了奥汀大人的命令。由于这个人踏进了绝对不可以踏进的领域，因此……。把他给杀了。"

巴尔基里："……"

芙蕾："不过，灵魂记得要留下。这也是奥汀大人的命令。"

知道这是奥汀大人的命令后，巴尔基里便开始执行命令。卡诺萨当然不是巴尔基里的对手。

卡诺萨战败之后，巴尔基里开始进行说服的工作。

卡诺萨："你打算差遣我吗？"

巴尔基里："如果是被冥界女王赫尔捉去的话，我想可能就不是差不差遣的问题了。"

卡诺萨："可恶……。"

巴尔基里："你打算怎么办？我的主神奥汀希望能够借重你的力量，如果就这样把它让给女王赫尔的话，实在觉得有点可惜。既然事情都已经到了这个地步，你就不要再坚持什么歪理了。"

卡诺萨："哇哈哈……。灵魂选定者女战神巴尔基里还真是一位交涉的高手。好吧！我就答应你。不过，我可不是你所饲养的狗，你得要有随时失掉性命的觉悟。"

就这么地，虽然在这里没有找到龙宝玉，不过巴尔基里却多了一位新伙伴。

由于龙宝玉不在奉龙殿，因此巴尔基里只得集中精神继续寻找下一目标。结果，巴尔基里突然感受到一股强大的负面力量，这股力量似乎是发自亚利安罗特迷宫。

——亚利安罗特迷宫——

溪谷的墙上开了一个大洞，这里似乎就是被强大负面力量所打开的通往异世界的门。虽然不知道是何人所为，不过此种力量绝对没有坐视不理的道理。

进到亚利安罗特迷宫后，巴尔基里的面前出现了一堆奇奇怪怪的装置。

巴尔基里："这是传送装置？数字代表的好像是前往的地点。而那个球体状的东西，好像是操作面板……。"

经过不断地反复操作，最后巴尔基里终于来到了发出邪恶力量的根源所在。

巴尔基里："黑暗君主啊！这里是人间界，不是你该来的地方。"

黑暗君主："确实……。不过，我想要让我的喉咙满足一下……。"

巴尔基里："什么？"

黑暗君主："我还是无法忘怀。人类灵魂的那种美味。"

巴尔基里："你这家伙……。"

黑暗君主："不够，还不够……。如果是女神的话，也许可以满足我的饥渴。"

没想到，将人类灵魂当成美味佳肴的黑暗君主，这次竟然打起了巴尔基里的主意。当然，这样的人巴尔基里是绝对不会原谅他的。

打倒黑暗君主后，巴尔基里继续寻找下一个目标。结果，这次她感到了魔女那股邪恶的气息，难道被封印的那个人又再度复活了吗？

——天空城——

过去被女战神封印的魔女之城。这个城原本应该在魔女被封印的时候，和魔女一起沉入海中的。如今这个城出现在空中，这表示魔女苏醒的时候又到了。

由于天空城飘浮在天空中，因此只要稍不小心巴尔基里就会掉到城的外面。就在这样的险恶环境下，巴尔基里通过重重的障碍和难关，然后来到了J·D·法尔斯的面前。

法尔斯："哎呀！你终于来了，女神大人。我等你好久了。"

巴尔基里："为了一己之欲而污辱糟蹋生者的不死者！你终于又从长久的封印中苏醒过来了吗？"

法尔斯："这么说还真是失礼哪！尤其是像我这种拥有如此美貌的人。"

巴尔基里："你到底喝了多少生人的血？这种靠牺牲他人生命所换得的美貌，根本就不值得一提。"

法尔斯："你还是一样啊！那么地食古不化。原来如此，就算是铠甲的颜色变了，你的本质还是一样的。"

巴尔基里："够了，不要再在那里自我吹嘘了。消失吧！你这个只执着于表面美貌的家伙。"

经过一番激战之后，巴尔基里终于将法尔斯给打倒了。

巴尔基里："不死者，回到你该回去的地方吧！"

法尔斯："为什么，为什么……。我不想失去这美丽的容貌。哇……。"

一直和巴尔基里做对的法尔斯，最后终于在巴尔基里等人的努力下，再度被封印在黑暗之中……

觉醒……

——铃兰草原——

广布在山谷里的铃兰的丛生地。铃兰发出的香味带有毒性，而且此种毒性可致人于死，因此邻近的居民都不敢靠近。

找了许久仍然没有任何龙宝玉的下落，就在此时巴尔基里突然想起了鲁西欧对她说的话。(其实我真正希望你能接受的并不是耳环……。如果你能收下那样东西的话，可能……。不，我想另一个耳环的放置地点一定也可以……)。

很奇怪，不知怎么地巴尔基里突然想要到一个地方看看。这个地方就是鲁西欧和布拉琪娜分别的铃兰草原。在铃兰草原上，巴尔基里发现了一个墓碑。接着，她在墓碑的前面找了一下，结果她发现到了一样闪闪发光的东西。

巴尔基里："怎么会在这里？为什么要把耳环……？反正这个耳环的光辉也已经被血给蒙蔽……。"

虽然嘴上这么说，巴尔基里脑子里想的却全是鲁西欧的事(鲁西欧…鲁西欧？鲁西欧啊！…)。

突然之间，巴尔基里大叫了一声。

同一时间在神界。

芙蕾："封印被……。"

奥汀："什么？她恢复记忆了吗？"

芙蕾："是的。不过……。"

奥汀："一切都按原先的计划进行？"

芙蕾："是的。保护系统已经正常启动。"

奥汀："是吗？呵呵。"

芙蕾："封印没有被解开。"

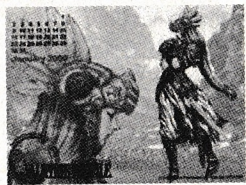


就在巴尔基里逐渐恢复记忆的时候，她的面前突然出现一位身穿黑色铠甲的女性。

巴尔基里："你是

……!快来救我……梅露迪娜、亚琉哲!”

虽然亚琉哲和梅露迪娜听到巴尔基里的呼唤跑了过来，不过这时已经太迟了，那名身穿黑色铠甲的女性已经占据了巴尔基里的身体。



亚琉哲：“发生了什么事?”

梅露迪娜：“等一下，亚琉哲，事情好像有点不太对劲。”

虽然亚琉哲开口询问巴尔基里发生了什么事，不过梅露迪娜似乎已经发现到眼前的这个人并不是巴尔基里本人。听梅露迪娜这么一说，亚琉哲也开始对眼前的这个人产生怀疑。

亚琉哲：“这个家伙到底是……。”

???：“我是巴尔基里。在那边的那2个人，从今以后一切都要听从我的命令。”

亚琉哲：“别开玩笑了，我才不认识你这种人呢!”

???：“哈哈，回答得还真是冷淡啊!亚琉哲。亏我们还是曾经一起对抗吸血鬼之王布拉姆斯的伙伴。”

亚琉哲：“你说什么?”

???：“那个时候的战斗，到现在都还没有分出胜负。我妹妹……，三女西尔梅莉亚的心一直到现在都还被布拉姆斯控制着。难道你连这个都忘了?虽然今世和邦神族战斗、和不死者战斗，不过这个曾经在前世发生过的事你应该……。”

亚琉哲：“不要靠近!……你把巴尔基里怎么样了?”

???：“听好了，我不再说第三遍。乖乖地听从我的命令。我是长女亚莉。你们所认识的次女蕾娜斯已经不会再回到今世了。”

亚琉哲：“蕾娜斯?这是巴尔基里的本名?”

亚莉：“没错。我们命运三女神共同拥有一个躯体，并且借此做人和神的轮回转生。今世被奥汀大人选中的是蕾娜斯……。不过，看来她被判定不适合这个任务的样子。”

梅露迪娜：“骗人，怎么会有这种事?”

亚琉哲：“这太不可思议了……。”

亚莉：“你们现在打算怎么办?”

亚琉哲：“我拒绝。”

梅露迪娜：“我也是。如果当初碰到的人是你，我才不会跟你走呢……。要我听从你的命令，开什么玩笑!”

对于亚莉的要求，亚琉哲和梅露迪娜二人都很明白地加以拒绝了。

亚莉：“原来如此。”

听完二人的回答，亚莉举起双手准备消灭眼前的二人。就在此时，她发现手中握了一只闪闪发光的耳环。

亚莉：“耳环吗?真是个无聊的礼物。”

说完，亚莉就将耳环丢了出去，而且还朝着亚琉哲、梅露迪娜二人发出一道强烈的光波。

蕾娜斯：“不可以!”

在发出光波的那一瞬间，蕾娜斯用自己的精神体挡住了亚莉的攻击，不过她的精神体却也因此而变成散布在空气里的光点。

亚莉：“蕾娜斯……你还未沉睡吗?也罢，就放你们一条生路吧!反正你们也没有地方可以回去。”

说完，穿着黑色铠甲的亚莉便消失在空气之中。剩下的梅露迪娜和亚琉哲二人，看着周围飘浮在空中的发光体并露出一脸疑惑的表情。

梅露迪娜：“这些光……。难道是……。这怎么可能，真是令人无法相信。”

亚琉哲：“怎么了?这些光到底是怎么一回事?”

梅露迪娜：“这些光是巴尔基里的精神碎片。如果继续这样下去的话，巴尔基里的心将会永远消失不见。”

亚琉哲：“你说什么!难道没有什么办法吗?”

就在二人束手无策的时候，此时突然从空中传来了一个声音。

???：“梅露，用结界将空间冻结起来。”

梅露迪娜：“这个声音是……。”

梅露迪娜觉得这个声音有点熟悉。不过，由于事情非常紧迫，因此没有时间让她想那么多，于是她开始念起了将空间冻结起来的咒语：“大气和冷气的英灵啊!请听我的召唤，将四面八方的力量全凝聚在一起!”

梅露迪娜念完咒语之后，只是原先到处游动的发光体，最后变成了一个像是水晶一样的东西。

???：“做得好。”

梅露迪娜成功地将巴尔基里的精神碎片聚集在一起后，接着说：“理查德!既然来了就赶快现身啊!为什么要躲躲藏藏的。”于是刚才那个神秘声音的主人也现身了。

理查德：“看来古代技术也没什么了不起的。连使用个传送方阵都要花这么多时间，真是没有意义。对了，现在当然是休战状态吧?因为目前最要紧的就是救巴尔基里，这个目标我们应该是一致的吧?”

梅露迪娜：“这个家伙!这么说，你有什么办法罗?”

理查德：“当然。总之，先回到你的研究室，其他的等以后再说。”

梅露迪娜：“知道了。不过，你这个样子……。”

理查德：“啊?这个吗?我也是因为觉得碍事，所以就把肉体放着，然后就变成和你一样了。”

梅露迪娜：“你以为我喜欢这样啊?还不都是你害的……。”

梅露迪娜和理查德彼此唇枪舌剑了一番之后，一行人平安无事地回到了梅露迪娜的研究室。在研究室内，梅露迪娜一开口就问：“那么，接下来要怎么做?”

理查德用手指了一下里面装有人造生命体躯体的容器，然后说：“用那个。”

梅露迪娜看了一下然后说：“喂，你不是当真的吧?你打算要把巴尔基里放到人造生命体的里面?”

理查德：“现在只有这个办法可以保存如此劣质的灵魂。”

梅露迪娜：“理查德……。你该不会是为了要达到自己的目的，所以才这样说的吧?我记得你的目的好像是神和人的……。”

理查德：“你们这么不相信我吗?现在可不是同伴闹内哄的时候。”

听到理查德这么说，亚琉哲和梅露迪娜马上异口同声地反驳说：“谁和你是同伴了!”

理查德笑了笑然后说：“先别管这些了，灵魂已经慢慢在劣质化。到底记忆和人格会变成怎样，这个我也不知道。如此不完全的东西，根本就无法拿来当作参考。”

梅露迪娜：“怎么办……?”

亚琉哲：“确实，现在是分秒必争的时候。而且，他说的也有道理。”

梅露迪娜：“知道了。不过，理查德，如果我发现你有异心的话，那么我绝对不会饶你。”

理查德：“真是的。竟然会在这种地方公开失传的魔法‘输魂咒语’。梅露，你应该知道这个咒语吧?只要咏唱和此魔法相反的咒语，如此就可以让肉体和灵魂分离。”

梅露迪娜：“还好啦!不过，你可不可以不要用那种指使别人的语气。”

梅露迪娜表示了解之后，便把里面装着巴尔基里精神体的水晶召唤了出来。接着，理查德开始念输魂咒语：“去掉身体，去掉寿命，去掉内心。为了这个愿望，就算失去一切也在所不惜，因此请实现我的愿望吧!”

输魂咒语念完之后，只见人造生命体的躯体渐渐地和巴尔基里的精神体合为一体，最后并且变成了一名小女孩。

亚琉哲：“成功了吗?”

对于亚琉哲的询问，理查德回答说：“也差不多该是时候了。看吧!”

此时，只见那名里面装着巴尔基里精神体的小女孩醒了过来。

梅露迪娜：“这就是输魂咒语……。”

亚琉哲：“总而言之，巴尔基里暂时是不要紧了对吧?”

理查德：“这只是暂时的紧急处置。精神



方面到底怎么样目前还无法得知。而接下来要做的才是最困难的部分，因为我们必须要设法去取回巴尔基里的肉体。”

亚琉哲：“一点也没错。我记得那个叫亚莉什么的，把巴尔基里……。”

梅露迪娜：“不管碰到什么困难，我都一定要打倒她！我们走吧！反正已经知道她在哪里了。”

理查德：“不死者之王布拉姆斯的城吗？真是的……。”

3 人经过这么一番讨论之后，最后终于做出了前往布拉姆斯城的决定。

在布拉姆斯城内，此时亚莉正用剑指着布拉姆斯询问一些问题。当布拉姆斯看到亚琉哲等人到来时，他有点不解的说：“真是逃也逃不掉的可悲命运。我和她之间也许可以用宿命来加以形容，不过你们怎么也和她对上了呢？”

对于布拉姆斯的询问，亚琉哲很激动地说：“巴尔基里因为神而背负着虚伪不实的命运。而造成此种后果的，就是那个人。”亚琉哲用手指着身穿黑色铠甲的亚莉。

理查德：“可以的话，希望你能够让‘命运轮回’这句话继续下去……。”

梅露迪娜：“没错。因此必须否定她有存在才行。”

听了 3 人的话，布拉姆斯若有所悟的说：“原来如此。这个女的将自己的精神体寄到巴尔基里的肉体里，基实她并不是真的巴尔基里。”

亚莉：“哈哈……我不是说遇了吗？我们三人一体的。因此根本不用去考虑谁才是真的。””

梅露迪娜：“谁是真的？你错了，问题不在这里。重点在於，你糟蹋了巴尔基里的心。”

亚莉：“因为离别而感到悲伤吗？……这完全是立场的问题。如果蕾娜斯是站在袒让你们三人类的立场的话，那么她也一样可以会被主神给抹煞掉。到底谁才是真的，从这里就可以看得出来。”

梅露迪娜：“我不会让你那样做的！”理查德：“你就乖乖地把她的身体交出来吧！”

正堂亚琉哲等人准备和亚莉打起来的时候，此时布拉姆斯突然飞身站到亚琉哲等人的面前。

布拉妈斯：“我知道的就只有这么多了。命运女神的长女亚莉啊！你的真正力量并没有寄在宿在那位身里面，那位东西仍在沉睡中，因此没有苏醒的理由你应该了解了吧？力量没有苏醒就来找我，你不会觉得太早了些吗？”

亚莉？“……

布拉姆斯：“确定，过去了战士还未分出一位高下。不过，那不应该是在这种不完全和状令态下进行。”



亚莉：“可恶……。竟敢如口狂言！以西尔梅莉亚做为挡箭牌和卑鄙小人，你根本就没有资资格说这样的话。”

布拉姆斯：“亚琉哲，命运还真是个奇妙的东西。”

亚琉哲：’此话怎说？”

布拉姆斯：“没想到我意然会和你们站在同一个阵线来对抗这个女人。让亚莉的精神再沉睡一会儿吧！我现在已经听不进任何人的话，把你们的力量借给我”

说完，布拉姆和亚琉哲等人便和亚莉打了起来。力量还未完全觉醒的亚莉，果然不是两人的对手，战败的她化成了精神碎片飞散在空中，见到此种情景的梅露迪娜，於是便趁这机会利用结界咒语将亚莉的精神体给冻结了起来。取得巴尔基里的身体之后，一行人便准备向布拉姆斯告辞，然后回到梅露迪娜的研究室。

亚琉：“那么我们走了。”

布拉姆斯：“亚琉哲，你没有想要问我的事吗？”

亚琉哲：“我没兴趣。反正都是一些和现在的我无关的事对吧？”

布拉姆斯：“呵呵。确定如此。对你而言，现在的你就是一切吧！”

亚琉哲：“嗯，没错。”

布拉姆斯：“终有一天，我们会再像以前一样地碰面。”

说完以后，布拉姆斯就消失了见了。

梅露迪娜：“……真是个怪人。”

理查德：“我们也快点走吧！”

梅露迪娜：“说得也是。”

理查德：“这就是所谓鲜度就是生命吧！哈哈哈。”

不知怎么地理查德突然联想到这么一个俏皮话，这过梅露迪娜却回他一句：“拜托，你不要把巴尔基说得好像是鱼一样好吗？”。说完，她便和亚琉哲先生离开了。留下来的理查德，后落得一个人自讨没趣的下场。

一行人回到梅露迪娜的房间后，理查德对梅露迪娜说：“那么就照我刚才所说的开始进行吧！”

梅露迪娜：“OK ~ ”

于是，理查德和梅露迪娜二人开始念起了输魂咒语。随著咒语的定行，装有巴尔基里精神体的人造生命体，以及巴尔基里原来的肉体开始合为一体。最终，巴尔基里终于慢慢地出地出现在众人的面前。

亚琉哲：“巴尔基里！”

梅露迪娜：“成功了吗？”

理查德：“嗯，不会错的。”

梅露迪娜：”你还好吧……？……巴尔基里？”

虽然梅迪娜上前询问巴尔基里的状况，不过巴尔基里却没的做出任何回答。

理查德：“？……一样好像有点奇怪……”

虽然巴尔基里复活了，不过此时的她似乎正陷入记忆的游涡之中。（如果二人的羁绊越深，那那么留下来的人就会软弱，因为一个人的死，对留下来的人来说，是会被痛苦一直绑著的。

这是巴尔基里曾经在森林里对拉乌利说过的话。然而，此时巴尔基里心裹却在想。（活著锱留下来的是谁？其他人而不流的又是谁？）

当巴尔基里这么问著自己时，她想起了鲁西欧洲死之前的那一幕。

鲁西欧：“如果我又被弃之不让的话，我不知道该怎么才好……”以前有一个人留下我自己先死了……”。

克蕾亚大声哭著说：“既然这样，你就更不可以弃我故啊！

想起当时情景的巴尔基里，不禁在自己的心里这么想著。（这次是弃他人而不顾吗？这样，好吗？）

也许因为鲁西欧留下别人先死这一幕唤醒了巴尔基里的记忆，她突然想起当年布拉琪娜在铃兰草原留下鲁西欧先死的画面。

鲁西欧：“振作一点，布拉琪娜！我不要！我怎么可能忘得了。就算死了，你的事我也……。

对于鲁西欧的凝情，巴尔基里又想起了许多其他的事情。（你选择灵魂方式和采花有什么 分别！你和死神哪里不一样！）

想到这里，巴尔基的脑子里又出现了另一种声音。（你是在考虑神和人间问是否有爱情存在这件事吗？）（你是为了什么而存在，看来你好像完全不知道的样子。）

想到这里，巴尔基里突然想起了鲁西欧带她回到故乡时光的情景。

在故乡的水车旁鲁西欧对她说：“以前我和她 2 个人常常在这里玩……”。然后鲁西欧把她带到布拉琪娜的家跟她说：“这是我幼时女玩伴的家……”。最后在铃兰草原，鲁西欧看着她然后说：“果然长得一模一样。她的死全都是我造成的。当初如果我没有把她强行带出来的话……”。接著，巴尔基里又想了鲁西欧透过水镜所跟跟她说的话。（其实真正希望你能接受的不是耳环……如果你能收下那样东西的话……。）

就在巴尔基里想着过去的往事时，布拉琪娜突然出现在她的梦里。而且布琪娜还跟她说："这些全是幻像。你过，在幻像之中却隐藏着事实。不算幻像消失了，事实仍会在你的心里途上一层彩。回到现实之后，你该做的事情是什么？用自己的心好好地去把它想一想。过去都在想些什么？过去都在祈求着什么？"

当巴尔基里想起她对鲁西欧说过："她这种，这种无聊的小事！这句话时，她突然大叫一声，然后她想起了所有的事。

在梅露的房间，巴尔基里自言自语地说："我到底对他做了什么……！啊！"然后，她就消失不见了。亚琉哲："等一下，巴尔基里。"

一行人跟著巴尔基里来到了铃兰草原。

然后，这时的巴尔基里却像发了疯般的一直在地上寻找鲁西欧送给她的耳环。

亚琉哲：冷静一点！"巴尔基里："不要！那个耳环是鲁西欧送我的，我却……那是，那是鲁西欧给我的，给我的！鲁西欧为什么你要被杀死？我应该怎么办才好？我已经没的补偿的机会……。已经没有办法把东西不还给他。不要，我不要这样……。

后悔不已的巴尔基里在铃兰草原上放声大哭，亚琉哲，理查德和梅露迪娜3人只能无奈地站在一旁看着她痛苦的模样……。

反乱

另一方面，在邦神族的根据地，此时罗基在和邦神族的领导人史尔特这进行交涉。

史尔特："特地来到这种寒冷之地，想必你一定有什么目的吧？

罗基："王啊！我听说你是一个重义气的人。不过，说算你们想要靠数量取胜，以目前的情形而言，邦神族一定是必败无疑。"

近卫兵："你说什么？"

罗基："希神之枪，希神之弓和龙宝玉，四宝中的3宝目前都在奥汀的手上。

即使这样，都还认为自己有胜算？王啊！你还真的是愚蠢。确实，我深信今后的世界是用义而不是用武力来统治。不过，要达到那样的目的，还需要借助武力，这也是不争的事实。"

说完罗基从怀中拿出一颗宝珠。

史尔特："那，那是……。

罗基："没错，是龙宝玉，不过，为了我自己的安危着想，我不会那么轻易地就交出来。首先，我希望你能提供一些保证。史尔特："你要我怎么做？"

罗基："罗基的身从后出现了雨天只巨大的魔兽。

罗基："一个人毕竟太危险了。因此……希望你能原谅我私自带着这些家伙前来的无礼之罪。"

史尔特："魔狼菲里尔……。另外这只龙是……"

罗基："没错。就是传说中将最后的四分之一"魔剑雷邦蒂"吞入肚中的魔龙布拉德恩。有什么不满吗？四宝和足以四宝匹敌的二只魔兽。"

史尔特："我不知你的目的是什么？不过，我们还没堕落到要借助魔兽力量的地步。"

罗基："您的意思是不需要我的帮忙了？"

史尔特："正是此意。"

罗基："原来如此，不过，很可惜的是，你没有选择的余地。流动的水可以生生不息，死水只会藏污纳后。史尔特啊！你就和奥汀一起埋葬在虚无的世界里吧！"

而为什么神界会发生战争，参加此战争的主角又是谁呢？



诸神黄昏

拉格纳洛克

拉格纳洛克根"神"都无法得知之遥远年代所流传下来的传说，它代表的不可避免之灭亡"诸神黄昏"的意思。不过，预言家并没有说出元凶。

奥汀(ODIN)

有一半人类血液的半人半神的神。虽然他因此而遭其他神的疏远，不过人类的血却也给了他神原先所没有的成长力量。

罗基(LOKI)

亚斯神族和邦神族两者所生的神，因此受到两边的疏远。个性非常地不稳定。狡猾聪明残忍，打从心底憎恨所有一切的东西。

巴尔基里(VALKYRIE)

在人类和神之记忆间徘徊的女神。拥有3个精神体，以人和神的特殊轮回转生方式存在于这个世上。她的真正力量是个未知数。

仔细想想，神界的这出悲剧完全是因为这些不完全者，为了要找回自我所导致的"必然"结果？

神族的尽头

打倒史尔特后，罗基的下一目标是只神之王奥汀。

奥汀："你还有脸出现在我的面前！"

罗基："我早就想见识一下希神之枪的真正威力……。听说黑色会吞噬所有一切颜色。而那股漆黑色的斗气会吸收所有的力量，并且使得枪的威力变得更强……。呵呵……这间真就是你体人的写照。不过，王啊！既然你也是四宝的拥有人，那么相信你应该知道，它对我已经产生不了什么作用了。"

就在罗基和奥汀准备开打时候，芙蕾亚突然从中插入进来。

芙蕾："罗基！你以为做这种无法挽回的事会获得到原谅吗？"

罗基："我才不在乎……。"

芙蕾听完此言便准备攻击罗基。不过，奥汀却出言制止她的这项行动："因为罗基已经发动龙宝玉的力量。

在另一方面，好不容易恢复平静的巴尔基里回到了神界。然而，此时出现在她面前的，却是一片残破的景象。

巴尔基里："亚鲁哈拉怎么会……"

看到巴尔基里回来，芙蕾亚无奈地说："罗基将水晶夺走了。"

巴尔基里："……"

芙雷亚："姐姐，赶快到奥汀大人那边去吧！目前的战况对我们很不利。芙雷姐姐已经先过去了。"

芙蕾亚："……？蕾娜斯姐姐，你怎么了？"

巴尔基里："够了，这样就够了……。"

虽然芙雷亚对巴尔基里说了一大堆话，不过巴尔基里的心里却似乎另有打算的样子。告别芙蕾亚后，巴尔基里来到了芙雷和奥汀的面前。不过，她好像来晚了一步的样子，因为这进奥汀早已经躺在地上奄奄一息，而芙雷则是在一旁痛哭。

芙蕾："奥汀大人，振作一点！"

巴尔基里："罗基人在哪里？"

芙蕾："不行！现在最要紧的应该是赶快整顿神族的阵势不是吗？。"

巴尔基里："我已经没有理由再听从你们的命令…。之所以会引起这场最终战争，这完全是因为奥汀夺走龙宝玉的缘故。换句话说，人们之所以会这么痛苦，究其原因全是因为…。"

芙蕾："你醒醒啊，蕾娜斯！我知道现在你心里在要想些什么。这过，人的死只是一时性的短暂现象。把你的记忆对印起来，我想这是为了你好……。人生下来，然后死去，接着再出到。如此一直永远轮回下去，这是不变的真理…。保留这种一时性的东西要做什么？如果让事情再继续这样发展下去的话，那么所有的一切都会毁灭的！"巴尔基里："你所说的"一切"指的是什么？"

芙蕾："唉？"

巴尔基里："真是傲慢啊…。一瞬间、永远？这不是时间长短的问题！我只是觉得大家很可怜，很需要帮忙而已！离别，太令人感伤了…。"

说完，巴尔基里便转身准备离去。留下来的芙蕾则是1个人抱着奥汀的身体放声大哭。听到芙蕾的哭声，不知怎么地巴尔基里又折了回来。

巴尔基里：“为什么？为什么你不肯将此种心情用在人类的身上？”

原来，巴尔基里折回来只是为了要告诉芙蕾这句话。说完之后，巴尔基里开始去寻找万恶的罗基。

在寻找罗基的过程中，巴尔基里最后来到了亚斯卡尔特丘陵。在这里，她先后打倒了魔龙布拉特恩和魔狼菲里尔这两名强敌，然后来到了罗芭的面前。

巴尔基里：“罗基！”

罗基：“你终于来了。不过，现在大势已定。奥汀被我打倒后，现在已经没有人可以阻止我。更不用提是曾经被奥汀使唤的你了。哈哈！”

巴尔基里：“可恶，你这家伙！”

罗基：“哦，你有这么恨我吗？如果我说是我消灭了那名人类，你又能怎样？也罢，我就当你的对手吧！如果你这样能让你死得瞑目的话。”

说完之后，罗基便和巴尔基里等人打了起来。

不过，双方战了一会儿之后，罗基突然停下来然后说：“手上拿着魔剑雷邦蒂，谁道就只有这样的程度而已吗？

巴尔基里：“你说什么？”

罗基：“因为有伙伴在，所以无法全力来战斗。奥汀为了坦护芙蕾而被消灭，蕾娜斯那么你呢？如果尽全力地去使用神器的话，那么你带来的那些勇者们很可能会被你给新手杀死。我则不同，我是为了自己的战斗，因此就算彼此都拥有神器，不过这样下去的话胜负其实已经很明白了。”

说完，罗基开始发动神器。虽然巴尔基里想要阻止，不过却已经来不及了。只见一股巨大的黑色力量，将原本色彩缤纷世界破会得只剩下一些灰烬。

罗基：“哈哈哈，这股力量实在是太够人了。没错，蕾娜斯，就是要像这样。为了自己而用尽所有力量。如果你想要保护别的的话，那么一定是必死无疑。

虽然巴尔基里因为斗气保护自己的身体而没有受到伤害，不过她对于其他人的死却感到悲伤。

罗基：“没有什么后悔的。你只不过是和我一样罢了。”

巴尔基里：“你听到了。”

罗基：“什么？”

巴尔基里：“存在于世上之所有人所发出的声音。

罗基：“…”

巴尔基里：“另外，我还感觉到了，存在于世上之所有人的悲伤心情。

罗基：“噢，这股巨大的力量是……？”此时在巴尔基里的身体内，聚集了所有人给她的力量。

以前理查德和梅露迪娜经有过这么一段对话。

理查德：“奥汀原本是一位力量很弱的神。而且，神本身无法成长，不过……。”

梅露话说，奥汀因为是人类的混血，所以才能够拥有人和人类一样的成长力量。

另外，理查德还这么说过：“你知道人造生命体是用什么做成的吗？没错。因此人造生命体和混血艾尔夫的身体里的话，那么说不定我可以变成神。”

巴尔基里：“这股力量是大家赐给我的。”

说完，巴尔基里利用人造生命体少女和巴尔基里融合在一起之后所产生的能力，将原先被毁灭的世界恢复到被破会前的模样。罗基用几乎不敢相信的眼光看着眼前的变化。

罗基：“这是创造之力？怎么可能有这种事！”

透过死而和他人拥有共同的人生的巴尔基里，此时可以说是完身充满了至高无上的力量。因此她说：“现在我的心里，充满了一切”。

于此同时，鲁西欧也为她加油打气地说：“加油！布拉琪娜！”。在大家的支援下，巴尔基里终于再度拿出魔剑雷邦蒂向罗基挑战。

然而，罗基却以一种很不屑的口吻说：“创造之力又怎么样？将你打倒的话，那么一切就都会结束。”

巴尔基里：“没用的！因为现在的我，拥有守护一切的力量。

没错，巴尔基里的另一面，就是会产生出守护一切的力量。面对这样的巴尔基里，罗基当然是没有任何的胜算。

被打倒的罗基，在最后也只能不甘心地说：“我不相信，我竟然会在这里被打败，巴尔基里……”

在经过一段漫长的旅程后，巴尔基里不但找回了自己的记忆，而且是她还使世界恢复了原先的和平。虽然巴尔基里自己表示，她没有把握改变罗基的心，不过鲁西欧很肯定地跟她说：“你一定办得到！”。

有了信心的巴尔基里于是很高兴地说：“那么我们走吧！”

登场人物简介

卡诺萨

身为比诺亚军作战参谋长的卡诺萨，是个具备够高知性和贯辙实行力的老将。由于他将原始秘法应用在军事技术上，因此使得比诺亚获得了大多数的胜利，但是，在比诺亚成为屈指可数的军事大国后，他仍不停上追求世界中的秘法和秘术。这除了因为他本身是个魔术以外，另一个更大的原因是他所抱持的“超越神”地野心。终于，卡诺萨决定去寻找传说中拥有不老不死秘法至宝“龙宝玉”来满足其充满野心的知识欲。为了得到龙宝玉，他拷问后龙宝玉中得到龙化能力的艾咪、并到外寻找传说是龙宝玉沉眠的圣殿“幸龙殿”但是其残酷的行动却引起巴尔基里和奥汀的注意……结果提早结束了自身的命运。



在经过种种和考验后，卡诺萨被选为勇者之魂。但他却对巴尔基里所显示的犹豫不以为意。或许，他对自己反而更接近其最终野心感到喜悦吧！而没有发现这一点的，或许是神也说不定……

布拉姆斯



跳脱自然真理，被称为不死者的暗之属民。即使是在吸血鬼中，布拉姆斯也君临在不死者们的顶点上，被尊为“无生命之王”。从前，他曾率领不死者之军，和奥汀的在之神族展开一场漫长的战斗，而现在则退守在建造于人间界的城堡中。布拉姆斯的潜在能力虽然和奥汀不相上下（传说），但两人的性格可说是天差地别。他不喜欢像奥汀那样只在幕后运筹帷幄，偏向亲自行动显示自己的能力。对布拉姆斯来说，“战斗”是一件非常神圣的事，而弱者对自己的挑衅更被视为是一种污辱。因此，他和想夺取巴尔基里身体的亚琉哲们的合作，以及和尚未得到真正力量的亚莉之战，应该都让他感到十分空虚。

渡过世界末日后的布拉姆斯，其希望是利用巴尔基里的霸权吗？或者是和能打倒自己的强者间的战斗呢？从他静静闪耀着红色光辉的眼中，看不出他的真心。

（全文完）



所谓『往昔朝纪』，就是对电玩界过去历史上某个点滴进行简要回顾。

游戏的音乐，如同菜肴上面的调味料一样。有好音乐，自然会让玩的人有更舒服的感觉。这次晴我"请"到了电软 KOF 迷家——风林，同我一起做一个关于历代 KOF 音乐部分的回顾……

风：大家好，我是风林，也就是闯关族的家长……

晴：行啦，去掉自我介绍，赶快进入正题吧。

风：好。今天我们要介绍的，是 KOF 一系列的音乐 CD。主要分成原声带（ORIGINAL SOUND TRACK）、改编版（ARRANGE SOUND TRACK）、广播剧（CD DRAMA），以及 SNK 企划的两片"DJ STATION"，还有常被人家调侃为"骗钱手段"（笑）而发行的一些个人歌唱专辑几种。不过，广播剧、DJ STATION 这些部分对于日文不熟的朋友来说，我们就只做个简略的介绍好了。

晴：原来还有这么多的分类啊？

风：当然啦，那我们就开始吧。

原味再现 原声带部分

风：基本上，KOF 的背景音乐（BGM）以格斗游戏来说，94'与 95'，算是独立度比较高的作品。96'之后就有偷懒的倾向了（笑）。

晴：啊？怎么说呢，风林？

风：哦，那是因为基本上从 96' 开始有引用其他作品的音乐来作改编重新使用的缘故。其中最明显的大概莫过于 98'了吧（笑）。从头到尾几乎都是以前使用过的曲子，虽然说听起来是比较新鲜，不过，偷懒的嫌疑也躲不掉。不过 99'原则上就又回到了原来从新编曲的原点。



晴：原来如此。

风：以个人的推荐来说，其实就是 98'的原声带。因为毕竟算是收录 KOF 系列最多音乐的一片原声带（虽然说没什么原创性可言也是……）。

晴：嗯嗯。那，风林自己喜欢的呢？

风：我？嗯……只要是有雅典娜的音乐，我都喜欢听啊（笑）。像 94'的曲风就比较有中国风味，96'则有点 POP MUSIC 的感觉。而到了 97'，曲风反而有摇滚的风味……

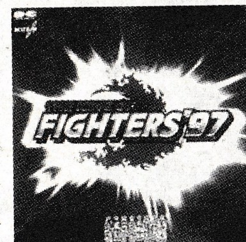
晴：风林，现在好像……（我就知道会这样……）。

风：啊啊啊，不好意思，不好意思。不过，其他个人所以喜欢的嘛，说起来还不少呢。如果每一片都要说推荐曲的话嘛，94' 的"ESAKA"（日本队）、"JUNGLE BANCER"（巴西队）、"决著 R&D"（对鲁卡尔战）。95'的"DESERT REQUEM"（怒队）、"CLUB M～青空にフルート"（饿狼队）、96' 的"RUMBING ON THE CITY"（新·怒队）、"TRASH HEAD"（对高尼兹战）、97'的"STILL GREEN"（矢吹真吾）、"CONTROL CRISIS"（暴走庵）、"RHYTHMIC HALLUCINATION"（八杰集四天王）。98'的"ARTOF FIGHT"（龙虎队）、"FANATIC WALTZ"（暗黑夏尔朱）、99' 的"KD－0079"（主人公队）、"DEAR FALLING"（对克里查利德战）……等等。



晴：HA，还真不少呢！

风：哈哈，反正是个人的推荐。不过，原声带里面，大概就属 96' 的原声带是最引起话题的一片 CD 了（笑）。



晴：怎么说呢？

风：在游戏的 CD 原声带里都会收录游戏中所使用的台词。96'的原声带当然也不例外啦，也一样收录了各个角色在游戏中所使用的台词。不过当时却不只是单单收录"游戏中"所使用的台词，连"未使用"的台词都一起收下去。而当时许多不明就理的玩家以为是新技，结果一直到了最后才知道是未使用的台词。不过，这其实也算是一个伏笔啦——因为到了 97' 的时候，这些隐藏未使用的台词全部都变成了超必杀技的名字了啊（笑）。



晴：哦哦，原来是这样。

不一样的选择

改编版部分



晴：接着下来的是？

风：说完了原声带，自然就是改编版了。和原曲比较起来，改编版由于是重新演奏过的版本，原曲版的风味自然也就不太一样。不过，一般来说，不是每一首曲子都有机会重编演奏，所以就有那种"啊，没我想要听的曲子……不买啦"的状况发生。这都是见仁见智的问题啦(笑)。

晴：哦哦哦。

风：闲话休提，先从 94'说起吧。其实格斗天王改编版里面总体制作水准最高的，就属 94' 的这片改编版了。好听的曲子像日本队的"ESAKA"、意大利队的"Naporitans Blue"、以及福井玲子所唱的"サイコソルジヤー：KOF VERSION"等，绝对有推荐的价值(笑)!

晴：那 95'呢？

风：95' 嘛，八神队的音乐"嵐のサキソフォン"、饿狼队的"CLUB－M"、怒队"DESERT REQUIEM"。此外还附有一首在 NEOGEO 家用版才收录的"MY LOVE～勇气を出して～"。







晴：哦，原来还有这样的事啊!?

风：你不知道的还多着呢，这个有机会再慢慢说。96' 的话，其实基本上也是相当值得推荐的一片音乐 CD。其中特别值得一提的，是"TRASH HEAD"这首曲子。整曲用交响乐的方式演奏，同时把"庄严"与"诡异"的气氛掌握的十分完美，不听可是损失哦。其他的像"SEOUL ROAD"(韩国队)也是改编的不错的曲子。这次总算是有点品味了，94'叫"尤"、95'叫"虑"的。另外，还收入了草雉与八神的对唱曲"夕阳与月"，以及两首由佐藤珠绪(96，雅典娜的声优)所唱的曲子哦(笑)

晴：……



风：97'的改编和 98'的改编版，老实说，是除非确定自己有多余的经费的话，再去买都来得及，不然我是不怎么推荐。和前面的 CD 比起来，的确多少有点偷懒的嫌疑。

晴：哦哦哦哦哦……(赶快把话题切换掉吧…)那，风林，我们接下来要谈的是？

让游戏的气氛更加热闹

广播剧部分

风：当然是广播剧的部分了。对于喜爱一部作品的人来说，"想要比别人知道更多对这部作品的知识"，或者是"想要找可以作画、写小说的题材"，像这类的 CD 广播剧就可以说是很好的媒介了。不过，因为不一定是每个人都懂日文的关系，所以我们这边就只作些简单介绍。

晴：哦哦哦。那，最早的广播剧 CD 是从哪一代开始的？

风：最早啊……是 96' 的时候。内容是叙述在 96' 大会开始前，草雉与高尼茨交手，结果不幸惨败。为了一雪耻辱，八神自己一人修行，并且在修行途中遇上了八神、神乐，以及不知名的少女等等故事。而在编剧的手法上，是采用平行式的编剧方式，也就是起头与结尾会共用同一段剧情，但是途中的展开却会分成"A 的场合"方面的剧情与"B 的场合"方面的剧情。而不管是严肃的对战部分，或者是轻松的搞笑部分都处理的不错。比方香澄的兔女郎装把大门五郎吓得跑出金肯的酒吧，还有在露天澡堂里，八神就碰上了。

晴：接下来呢？

风：嗯，到 97'，广播剧 CD 分为"冲突篇"与"宿命篇"两篇。而两篇分别以草雉与八神的视点来进行故事，其中有几幕可说是描述草雉与八神对自己背负宿命感到的无奈与抗拒，把两人的心境描绘得十分细致。当然分歧路线剧情的安排也是重点，如果自认为对日文有自信的人，那就不妨来挑战看看吧。

晴：那 98'里呢？

风：98' 的话，依然是草雉与八神为中心的剧情。不过，这次其他人物也都有大活跃的场面，比方私家侦探的玛莉与忍者不知火舞的联合作战，还有真吾的奋斗日记…以及最后的恶搞，不过这些都得自己去听听看就是了。

"疯"言：破坏形象的"DJ STATION"系列

所谓"DJ STAITION"，其实是以 SNK 格斗游戏中受欢迎的人气角色的大集合演出的 CD 广播剧，其中有个"B·O·F"——BAND OF FIGHTERS 的组合，是由麻宫雅典娜(主唱)、草雉京(吉他)、八神庵(贝斯)、娜考露露(键盘)、泰瑞·柏格(鼓手)五个人所组成的乐团。在日本茨城县的"NEOGEO WORLD"里，还有 BOF 的电动机械人形的演出哦(笑)。回到正题，这片广播剧的形式是照一般的广播节目一样，有放歌，有采访，有特别专栏——还有广告"要吃面的话，请到'八神庵'"(笑)。不过，如果你是对某些角色很喜欢的人，那是不太建议各位听这一系列的 CD——因为基本上只要在里面演出的角色，几乎可以说是完全没形象可言。

KOF 相关音乐集一览（依发售日期顺序）

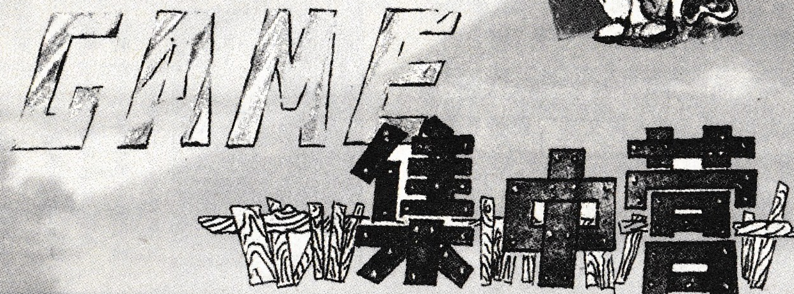
01 ORIGINAL SOUND TRAX	THE KING OF FIGHTERS'94
02 ARRINGE SOUND TRAX	THE KING OF FIGHTERS'94
03 ORIGINAL SOUND TRAX	THE KING OF FIGHTERS'95
04 ARRINGE SOUND TRAX	THE KING OF FIGHTERS'95
05	KOF DANCE TRAX 把 KOF94'、95'的曲子编成带着舞曲风味的改编版。
06 ORIGINAL SOUND TRAX	THE KINE OF FIGHTERS'96
07 ARRINGE SOUND TRAX	THE KINE OF FIGHTERS'96
08	THE KINE OF FIGHTERS'96 DRAMA CD （第一片广播剧）
09	NEOGEO DJ STATION （全 SNK 人气电玩角色搞笑总出演的 CD 广播剧）
10	THE KING OF FIGHTERS'97 ORIGINAL SOUND TRAX
11 ARRINGE SOUND TRAX	THE KING OF FIGHTERS'97
12 DRAMA CD	THE KING OF FIGHTERS'97 激突篇 （97'广播剧前篇）
13	THE KING OF FIGHTERS'97 DRAMA CD 宿命篇 （97'广播剧后篇）
14	NEOGEO DJ STAITION LIVE98' （BOF 于 98 年 1 月在新宿的公演）
15 ORIGINAL SOUND TRAX	THE KING OF FIGHTERS'98
16 ARRINGE SOUND TRAX	THE KING OF FIGHTERS'98
17 DRAMA CD	THE KING OF FIGHTERS'98
18	NEOGEO DJ STATION 2 （DJ STATION 第二作，恶搞的程度大幅超越前作）
19	八神庵 ORIGINAL CD DRAMA ——夕阳と月，プロローグー （以八神为中心的广播剧。八神迷值得一听的好作品）
20	THE KING OF FIGHTERS'99 ORIGINAL SOUND TRAX
21	THE KING OF FIGHTERS'99 ARRINGE SOUND TRAX
22	THE KING OF FIGHTERS'99 DRAMA CD
23	THE KING OF FIGHTERS BEST ARRINGE COLLECTION （收录由 KOF 94'～00 的精选集，推荐度不高。）
24	NEOGEO DJ STATION IN （DJ STATION 系列最新作，没有八神和草雉，稍嫌遗憾）
25	THE KING OF FIGHTERS 2000 （目前所知的最新作）

"集中营"的日子

《电软》怀旧录之一

文/王观之

写《集中营的日子》，这"集中营"当然不是指德国纳粹二战期间建立的监狱，——那时我还没有出生——而是《GAME 集中营》。这《GAME 集中营》现在也早已不存在了。虽然只是五、六年前的事，但回想起来似乎非常遥远。这中间经过了太多的事，太多的人，来来往往，铁打的营盘流水的兵。杂志还在办，初创者却大半散去。有些去留学、有些在念书、有些去了别的工作岗位，实现新的人生理想。



大狗小狗都要叫

记得几天前看到报纸上关于阿里巴巴网站的访谈，掌门人马云对18个创业的伙伴说，你们将来谁也别想当军长，师长，你们最多只能做团长。网站需要更有才能的人才能不断前进(大意)。马云年纪不大，但人生的道理懂得很多，有些不是他这个年龄的人所应知道的，因为人情之外的极冷酷的一面。他能先知先觉，所以被网站的人称为"导师"，这"导师"不是好当的。

《GAME集中营》是个很普通的，甚至可以称为昙花一现的刊物，实在没有多少回忆的必要。中国现在有8000种杂志，都"回忆"起来，那就象清帝康熙子孙太多，分不清谁是谁了。值得回忆的往往



康熙老帝一辈子60多个儿子，子孙搞不清，记性再好也记不注。

是"伟大的"，并产生很多"伟大人物"的"伟大刊物"，象"人民文学"，象前不久颇受好评的三联前老总沈昌文回忆"读书"创业的散记。"读书"是响当当的刊物，其中的创建者和参与者也都是响当当的人物，不回忆实在对不起沈先生的头脑，对不起那些为推动学界进步，而用心血浇灌《读书》的诸多编辑和作者。

因此我提笔时总想："GAME集中营"太平凡，太渺小了，它值得撰文回忆吗？换句话说，这部回忆的价值何在呢？！

四十年代的末期胡适提倡的口述传记和平民文学，旧上海时期《生活》周刊的"平凡的一天"，都是提倡平民用自己的笔，用平凡的甚至是蹩脚的语言记述自己平凡的经历。这些记叙可能不如帝王将相，才子佳人，英雄豪杰，枭雄大奸来得轰轰烈烈，来得曲折精彩。但它的朴实、沉稳、真实、琐碎自有其特有的魅力和价值。因为生活本身就是平凡的，琐碎的，平庸的。它至少反映了社会生活底层世界的一面。司马迁打破史学的传统，别出心裁，离经叛道地开辟"侠客列传"，就是想给边缘人，边缘文化在正统社会，正统文化中寻找一个位置，呼吁社会重视边缘人，边缘文化或另类文化的价值。

也许不必绕这么远的路，这么久的年代来为"集中营的日子"寻找写作和出版的理由。其实契柯夫早就讲过；这个世界大狗可以叫，小狗也有叫的权利。我们就做一回小狗吧。



今天的银幕上到处都是武侠的影子，甚至成了做人的楷模。其实在司马迁时代，侠客与流氓混混没有多少区别。

为了忘却的纪念

另外一个促使笔者写这篇回忆文字的原因是事隔多年，不少当年的读者还那么醉心地回味"集中营"的日子，甚至把那段日子神化，就象一些人回忆童年无忧的日子。是的，《GAME集中营》不是《电子游戏软件》的童年吗？不是中国游戏业的童年吗？不是许许多多游戏玩家童年生活的一部分吗？前几个月，还有几位重庆的大学生一定要访问杂志社，参观一下小编。我说，杂志社已经不在当初的地方，小编们也不是龙哥、老D……应该说是物换星移，人事皆非了，还有什么好看吗？！他们说，无论如何，《电软》是《集中营》生命的延续，看看当初电软迷心目中的"圣地"也为了完成少年时代的记忆，了却心中的一件大事。我说不要失望才好。他们说，不会的，少年生活的梦永远是玫瑰色的，那些带我们一起走过的日子是不会忘记的。

曾有一篇文章使我久久的感动和记忆，那就是断月写的"向日葵和百合的纪念——献给《电子游戏软件》"，文章浪漫抒情，充满青春的渴望、燥动和力量，文章是这样开头的："在一本杂志上，看到一段话：'向日葵……代指阳光曾经普照，花般璀灿飞舞的梦般岁月。百合……代指雪白无瑕纯洁，无拘无束的诗般的飘飘岁月。谨以它们来纪念留在记忆深处的那些如热烈奔放阳光，若款款浪漫柔情的青年时代。'那不是一本什么《读者》之类的杂志，而是一本游戏杂志，我从初二它创刊起就每期必买。那时杂志的名字叫《GAME集中营》。我喜欢这本杂志，不单因为它是第一本介绍游戏的杂志，还因为我每次买到杂志，急切地翻开它时，我可以感到一阵热力，一股燃烧的青春散发出的能量。"结尾他说："青春的痛苦来自青春的单纯，青春的力量又同出一愿。让我们用向日葵和百合来纪念他们和那段青春岁月"。



向日葵和百合的纪念 ——献给《电子游戏软件》

作者 断月

在一本杂志上，看到一段话："向日葵……代指阳光曾经普照，花般璀璨飞
的梦般岁月。百合……代指雪白无瑕纯洁，无拘无束的诗般的飘飘岁月。谨以它
来纪念留在记忆深处的那些如奔放热烈阳光，若款款浪漫柔情的青年时代。"

那不是一本什么《读者》之类的杂志，而是一本游戏杂志，我从初二它创刊
就每期必买。那时，杂志的名字叫《GAME集中营》。我喜欢这本杂志，不单因为
是第一本介绍游戏的杂志，而还因为我每次买到杂志，急切地翻开它时，我可以
到一阵热力，一股燃烧的青春散发出的能量。

我时常憧憬，在那杂志的背后，是一个多么团结，多么富有朝气的团体啊！
记得有行事略有些"大妈"的主编熏风(熏肠？)；有包打听，可以用第三只手开关
视机的龙哥；有"满口是精品，其实都是处理品"的老D；有"安能辨我是雌雄"的无类；还有在毕业之夜
《街霸》把龙哥打哭的特工黄。正是他们，用冲劲儿和青春的活力，支撑起了中国大陆的第一本软件
志。他们很幽默，无论在行文中还是那令人绝倒的《电刑室手记》；他们有时又很严肃，在刊首文里，时
有针砭时弊的惊人之语，最具代表性的有《乌鸦·乌鸦·叫》、《盗版·盗版·逃》和《大事·小事·猪
子》。

这段话引自《电软五周年纪念》，之所以引用它，是因为对于读过和没有读过的读者都会有一种共鸣和感慨。

断月的这篇优美的散文可以看做是告别少年玫瑰时代的祭文，从此他自豪地进入了理性的成熟期。我想这也是许许多多象断月一样有"集中营情结"的青少年思想蜕变的一个缩影。

今天，不少当初《集中营》的读者已经进入游戏业，或从事游戏制作，或做游戏媒体。是啊，当初十六、七岁，转眼六年过去了，二十二、三岁，正好走向工作岗位。做为国内第一家游戏媒体，最值得《电软》骄傲的是两件事：一是大批的

读者成了今天游戏业的栋梁，许多人或几乎所有从事这个行业的人都或多或少启蒙于《电软》。其二，现在的游戏媒体多如过江之鲫，无论是PC GAME还是TV GAME杂志，风格上、语言上都或多或少可以看到当年《GAME集中营》的影子。虽然时代在飞快的进步。

因此，这“集中营的日子”可以说不仅仅是《GAME集中营》的，不仅仅是《电软》的，而是全体《GAME集中营》、《电软》读者的，甚至是千千万万游戏玩家的。不是华贵的荣耀，也不是肆意的彰显，但提到“集中营”，提到“铁”，提到龙哥、无类、老D、阿king……是玩家群体“释迦拈花，迦叶微笑”式的默契和会心。

《电软》创刊时曾将自己的目标定为：“为游戏迷正名，为游戏业指路。”今天看来确乎有些年轻气盛，不自量力。但这种“螳臂挡车，蚍蜉撼树”式的狂放，唐吉哥德式的愚妄不是一群年青人创业时必备的豪情吗？一项事业初创时期必须有一点理想主义，否则的话，它不可能支撑下去，不可能有不计报酬，后果的献身精神。今天看来，当初太豪言壮语了，这目标不是几个无权无钱的青年人所能完成的。看看去年春夏之季扑天盖地的“电子海络因”的讨伐，我们就知道“任重而道远”这五个字要多重的份量。今天看来，与其展转呐喊呼号，不如塌塌实实地做一点实际的工作。与其口干舌噪对牛弹琴式的争辨，不如适当的沉默并相信社会的发展会不以人的意志为转移，相信进入WTO的中国不可能与世界潮流背道而驰。

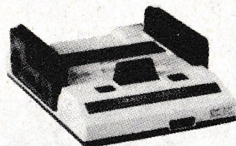
今天，这书当然有不合时宜的地方。因此，我们只想和喜爱游戏的玩家读者对话，记叙他们的喜怒哀乐，恩怨情仇。这“野望”似乎不大，但我们却已满足。

第一只螃蟹不好吃



似乎是鲁迅先生讲过，第一个吃螃蟹的人勇气可嘉。为什么呢?一个是需要克服心理上的恐惧感，更重要的是你可能还未吃到螃蟹肉的时候，已经被蟹爪夹疼了。先锋卡通公司可以说是游戏业第一个吃螃蟹，又第N个被夹疼的人。

涉及中国游戏业最早的其实应该是读者还有残留印象的小霸王和新星公司。小霸王地处广东，现在大名鼎鼎的步步高的老总就是当初大名鼎鼎的小霸王的老总。80年代末，任天堂八位机象一阵狂潮一夜之间席卷全国，在开发智力，手、脚、脑并用的“谎言”下，几乎每个有小孩的家长都抵抗不了游戏的诱惑和孩子的哀求，红白机成了家庭必备品。魂斗罗，沙罗曼蛇，绿色兵团……把青少年迷得神魂颠倒，不思茶饭。那是中国游戏业的“蜜月期”，家长和孩子们皆大欢喜。家长乐滋滋地等待现代高科技对下一代的洗礼，孩子们喜滋滋地享受现代高科技的恩泽，迷惘在从未有过的声光化电构成的神奇世界中。这日子来的快，去的也快。就像婚烟，因不了解而恋爱结婚，因相互了解而厌恶离婚。结果，社会家长不去反省自己的一厢情愿，



反而条件反射式地指责对方是“电子海洛因”。

可以想象一下中国都市每家一机的庞大市场，当时国内八位机的生产厂商很多，但小霸王最终以质量好、价格低，行销广而成了国内游戏业的“小霸王”（据笔者估计，销量在2000万台至3000万元台之间）。

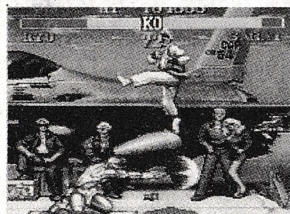
地处天津的新星公司本来是电子部某研究所的一个科室，看到利润丰厚的游戏市场，组建了天津新星电子公司。真正使其获得暴力，一炮打响的是后来无人不知的格斗游戏开山鼻祖“街霸”系列。“街霸”让新星赚了多少钱我不知道，但新星凭“街霸”迅速暴发，赚的满坑满谷却是不争的事实。新星不甘心如此，凭借其技术上的优势，在国内率先研制开发了世嘉十六位机（MD）并迅速扩展到全国。形成南有小霸王，北有新星的南北对峙的局面。小霸王的优势在于成本控制，行销渠道，而新星的优势在于有研究所做依托，技术力雄厚。小霸王在八位机的普及，新星在十六位机，尤其是世嘉MD的普及上都厥功甚伟，成为当时的明星企业。新星的老总李经健还被评为天津10大杰出青年。

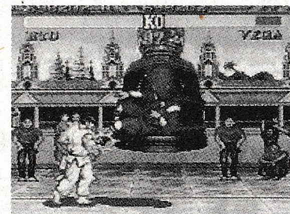


至于这两个“明星企业”的英雄末路，大致的情况是这样的：

广东小霸王在高速发展之后，由于技术上的限制，企业进入平台期。但由于管理方面的优势和中国内陆市场发展的不平衡性，虽然受到十六位机升级换代的冲击和压迫，仍能保持企业的平稳发展。96年前后，由于企业内部产权方面的分歧，导致老总携骨干出走，另组建步步高公司，生产电话，VCD等再造辉煌。小霸王遂一厥不振，黯然退出江湖。不知为什么，每次看见电视上步步高广告里史瓦辛格粗状的臂膀一下一下挥动铁锤，就好象是在给小霸王送终。古语云：得人者得天下，此言不虚。

新星公司的结局就有一点传奇性了。在《街霸》和世嘉MD游戏机两大战役胜利后，新星踌躇满志准备大干一场时，也许是树大招风，日本世嘉公司向中国法院起诉新星盗版侵权，要求巨额赔偿。同时在京、津两地联手工商局，对游戏专卖店展开清剿。这一事件在《电软》社评“丧钟为谁而鸣?!”中有及时的报道和评论。’95年3月9日，对大陆游戏业而言，是个灰色的日子。世嘉铁拳终于落下。据新闻媒体报道，此次世嘉公司在北京工商部门配合下查抄了北京最大的游戏机批发市场和一些专卖店，共罚没四卡车价值约400余万元的假冒游戏机和游戏卡。北京电子游戏市场元气大伤，一片狼籍。





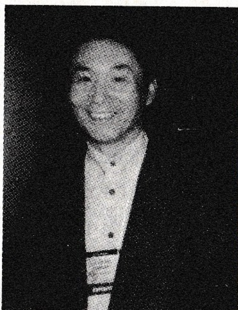
上海等地游戏业亦成惊弓之鸟，谈虎变色”。

这次查抄行动的重点是北京东、西城交界的地安门一带，这条不长的大街有大大小小近十家游戏店，成为北京游戏店最集中的地方（现在也是如此吧）。所罚没查抄的“假冒游戏机和游戏卡”主要是世嘉的MD和卡带。世嘉申请查抄，当然不会管任天堂的闲事。



对于世嘉的这次打假，《电软》态度鲜明地表示支持。同时也表达了隐忧。在同一篇社评中，这种矛盾的态度表达得很清楚。“人家保护知识产权，我们尊重知识产权是理所当然的，这是近代文明的一大标志。3.9行动是大陆长期漠视，打压游戏业的苦果，是游戏厂商猖狂盗版侵权的应有惩罚。……中国青少年成长的园地靠日本文化的草木来装点，这不仅可悲，而且可耻！”同时我们也认为，世嘉不顾中国的实际情况，贸然出手，虽有道义上的支持，但于中国大陆游戏业的发展却毫无助益。透过世嘉与文化部合办的世嘉华瀚公司一位朋友的关系，在京的几家游戏媒体与世嘉驻中国代表久原实先生见了面。记的当时在场的还有《家用电脑与游戏机》的老总等。“我们表达了这样的看法：大陆的电子游戏业近年来受到新闻界，教育界的打压，已经非常脆弱。如果世嘉公司再借版权问题插上一刀，两面夹击，大陆的电子游戏市场可能会完全崩溃。这不仅仅令大陆的电玩迷失望，对有意进军大陆的世嘉公司也没有好处。因此希望久原实先生转告世嘉决策层，能面对中国游戏市场的现实，采取更为灵活的对策”。久原先生严肃但不失随和，在整个谈话中，他一直认真的倾听，并表现出愿意沟通和交流的善意态度。虽然中日两国由于社会经济方面的差异，对版权问题的看法有非常大的差异，久原先生还是表示愿意将中国人的意见转告世嘉方面做为参考，今后可否对中国市场采取更为灵活的态度。

久原先生是否把我们的意见转达给世嘉高层，他是否有资格，有能力（日本等级制是很严格的）或者他是否愿意冒风险转达中国人的意见，我不得而知。但世嘉方面对中国的态度还是相当友善的。98年上海街机展，世嘉当时的老板中山隼雄亲莅上海出席并接受了《电软》记者的采访。虽然他批评了大陆的侵权行为，但表示想和《电软》社长见面，这是一个友好的表示。可惜中山先生没有太久便黯然下野了。



这里想插上一句：中日两国对版权问题的态度确实有些超出我们想象的差异。1999年笔者访问日本时，经朋友介绍会见了日本影响最大的游戏杂志《FAMI通》的版权室课长米泽小姐。她有日本职业妇女的干练和优雅。但谈到版权问题时，气氛就变得很沉重和尴尬。尽管笔者一再解释中国现阶段面临的实际问题和时间问题，希望日方能予以理解。米泽小姐却几次态度严厉而坚决地反驳；“盗版侵权还需要理由吗？”“有理解盗版侵权的必要吗？”当翻译把“盗版侵权”翻译过来的时候，迟疑了一下，并看看米泽小姐，我想原文可能比翻译过来的要严厉。

这一次会面深深地刺痛了我，使我终生难忘。虽然米泽小姐后来友善地请我喝咖啡。她对中国很感兴趣，并且不存偏见。

面对世嘉方面的法律诉讼，做为“名门正派”出身和背景的新星公司处境十分尴尬。只能一方面天津法院迟迟不开庭，（开庭必败）用“拖”来对付日本人。另一方面改头换面，由娼入佛。

新星老总李经健认识到做为一家正规大公司，盗版的饭是不能吃了。于是情急之下，他走了两步棋。一是重拾游戏机进入国门初期时的“骗家长伎俩”，打着“开发智力”的旗号推出小教授十六位学习机。另一方面看到32位机3DO发卖，新星购买了美国AMICA32位游戏机的专利，可玩专用CD游戏和收看影碟，每台售价约4000元人民币！32位游戏机，用CD做为媒介这在当时游戏业是相当先进的技术。当然4000元人民币也是吓人的“天价”。当时笔者应邀前往天津参观新星公司，除了规模颇大的办公大楼和几条先进的进口生产线之外，就是那台静静躺在展柜中的AMIGA，印象中是黑色的，样子有点象今天的XBOX。据说几个专门的游戏小组已经在德国开发对应的游戏。李经健似乎也缺乏了他发迹时的自信，几次问我对学习机和那个黑匣子的看法。结局读者可能都知道了。家长们一朝被蛇咬，十年怕井绳，再也不敢“寓教于乐”了。而那个花了几百万元买的AMGIA游戏机也是只见楼梯响，不见人下来。看看几年前死得很难看的3DO、看看才生存了几个月就无疾而终的A'CAN，看看几天前牺牲得很壮烈的DC，小小的新星公司想推出自己的游戏机，简直就是自寻短见，“只是当时已惘然”。

小霸王和新星，一南一北，都是乱世的枭雄。都依托于盗版而一夜暴富，也都因着环境的压迫而同时陨落。可谓不能同年同月生，但见同年同月死。

要革命就会有牺牲，死人的事是经常发生的。下一个不信邪不怕死的登场了，那就是—北京先峰卡通公司。



待续

读者来信

微言堂

《批评》到底给了我们什么?

其实许多玩家看到这个题目(如果能被看到)后,也许都会发出共鸣。的确,半年来《批评》是市面上最新奇、最独特的一本游戏杂志。也给了我们耳目一新的感觉。但这仅仅是开始，我们不相信“一见钟情”,我们需要的是真正给我们快乐,给我们自由的东西。而《批评》呢?它没有给我们,虽然表面上它是那么的让人感觉亲近,但真正的,他给了我们什么?

拿《批评》上最流行的一个词来说吧:艺术。什么是艺术，艺术是用形象来反映现实但比现实有典型性的社会意识形态。游戏艺术呢？我不明白这倒底是个什么定义,但是我知道,我们并不是去要刻意的追求这种艺术,而是一种欢乐,一种发自内心的欢乐,这是一种任何东西都无法比拟的,在杂志一天到晚说这个词时，我们也曾经试过去品味这种艺术，可结果呢?却根本无法得到什么,得到的往往只是一种莫名奇妙的空虚，我不禁静下心来想,可什么也想不通,甚至想到是一种无聊的过程,在一种一味鼓吹下的行为艺术,它是把一种痛苦加在他人快乐之上的东西，所以我们无法接受。

每月一本,把玩家的心吊到了舌头上,可玩家得到的全是失望，仅仅几面的欲言堂和短短几排的编者的话，让人根本无法满足。可每看完一期的失望转化成对下一期的希望，这希望总是希望,没有结果,为什么?问问自己。



《游戏批评》到底给了我们什么?

天知道。

湖北　左恺

这期刊登了几篇较长的来信，内容主要是基于当前玩家争论比较多的问题所发表的观点，比如老生常谈的盗版问题。随着硬件的更新换代，对于大多数荷包不鼓的玩家来说只能依仗盗版的推出，才有可能继续跟随潮流，因为数百元一张的正版软件实在不是每个人可以承受的。就此观点希望能有更多的玩家来信探讨。

——风林

我是一名河南洛阳的玩家，也是《电软》的忠实读者(收藏级),但是,《批评》这期(2001－3.1)我是第一次买，当我从头到尾仔细地把每一篇文章都“尝”过一遍后,嗯,不错。内容非常丰富,总结的也非常全面,看来以后不但要“照顾”《电软》,也要“照顾”《批评》了,正是由于对《批评》的关爱,所以,对本期(2001－3.1)几个错误的地方指出:

1. 在本期的第17页，“任天堂的N64和GBA”一文中打出了“微软的XBOY”，是微软的又一款主机，还是……,本页出现了三次“XBOY”!

2. 本期的第30页,最后一段,打出了“XOBX”。

出错是不可避免的，如果在工作中再细心一点的话，相信这类错误是绝对可以杜绝的!

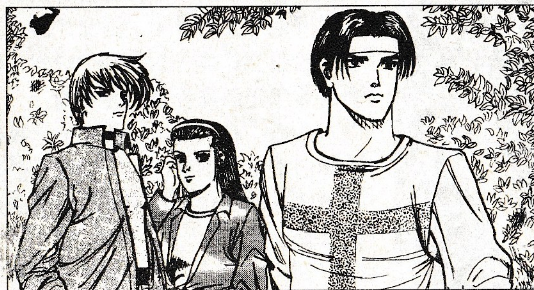
河南　曹明

(谢谢曹明读者的细心,我们一定会在今后的工作中尽量避免文字上出现的错误,也希望你能再来信“挑刺”)

是“你”变了吗?

对于我们许多玩家，可能都经历了从只有一个游戏的手掌机到任天堂公司的红白机再到索尼公司的PS,甚至现在的PS2。

伴随着游戏我们一天天的成长，游戏也在一天天的发展。接触了许多不同时代的游戏，也体会到了不同时代游戏的特点。曾几何时，便有人开始怀念起以前游戏带给他们的乐趣；简单的操作、快速的读盘以及小伙伴们一起为了那仅有的几盒游戏，而一遍又一遍地将其翻版。接着便开始针对现在次世代游戏的缺点，进行批评，觉得现在的游戏只注重画面,而没有操作性,游戏太多而泛滥（盗版所致）且大量雷同，还



《宿命》 黑龙江 严冬

我的游戏情结

十三年前，一个名叫《双截龙》的游戏使我从一个普通的小学生变成了铁杆游戏迷。当我看到巨大的荧屏上的帅哥痛殴众流氓、勇救大美女的画面时，我就不顾一切的冲上去握住了游戏杆……

在玩过无数的FTG、AVG、RPG之后，我开始怀念那古老的战斗，渴望重温那不朽的传说。

终于有一天，我在一家满是烟头和瓜子皮的昏暗的小游戏室中发现了她。

在危险的升降机旁与杀手搏斗，在森林深处的断桥边与巨人厮杀，在恐怖的宫殿中躲避着致命的机关……当我用独步天下的肘击『拳+跳』将手持机枪的最终BOSS一肘KO时，当Ma-nian的热吻落在Billy脸上时（我假装是落在我的脸上），当那尘封已久的主题曲再次奏起时，我忽然觉得这就是我想要的全部。

游戏给予我的感动，是无可代替的。

桂林　黎翔绒

有那"NOW LOADING"是在吞噬着我们的生命，认为现在的游戏已经变了质。

我从不否认以前游戏带给我们的那种和现在游戏不同的乐趣，但是我们也不能否认现在游戏带给我们的是另一种激动，如果大家都能以一颗平静、公正的心去看，会发觉现在的游戏带给我们在视觉、听觉上的刺激是终生难忘的，有人曾被SEGA公司的DC《索尼克》那美丽的画面、动听的音乐感动的热泪盈眶，也有人流连于《最终幻想》的世界，当然除了画面以外也不乏操作性好的游戏，如SNK的《合金弹头》、NAMCO的《山脊赛车》等。

每个时代的游戏都有它的优点，以及缺点，我现在想说的一切并不是为了证明谁好谁坏，也没有必要非得争个好坏。我只想说的是，我们玩游戏就是为了得到乐趣，而得到乐趣与否，那是视个人而异的。有人现在四处寻找游戏机模拟器或者翻出以前的游戏机玩老游戏，重温那过去的美好回忆，认为得到了乐趣，那是没错的，每个人都有怀旧情结，我也有。还有人现在被次世代游戏里面感人的剧情、美丽的影像、动听的音乐以及丰富的隐藏内容所吸引，也认为得到了乐趣，那也是没有错的。无论以后游戏进步到什么程度，也肯定会有人在其中得到他想要的乐趣。因此，游戏都会带给我们乐趣，只是每个时代人们对游戏乐趣的评价及眼光不同。

最后，我想说的是游戏带给我们乐趣的本质是不会变的，只要我们热爱游戏，那么我们便都可以得到游戏的乐趣。

温州　杨建坚

皖界首市　郑少锋

我很孤独

吉林　王晓利

我好孤独……）

我就是想您们亲口告诉我！呢?(答案无疑是肯定的。但盾结合体』中，是否真正值得这一人生价值体现于此『矛的老前辈们，本人将自己的一下在这行业中『摸索』多年

故借此机会，我想请教视。……哎！

都表现出对我的责备和鄙反对态度，周围的环境也不而，父母对此却持了强烈的算将来投身于电玩事业。然足。但我终归是它的！并打之意时，也总是显得底气不和必然！因此每每谈及鄙人国看来，是多么的讽刺、无奈子游戏为『电子海洛因』的中来的谴责和压力。这在称电却由此背负了太多世俗所带身于此『黑洞』的冲动）然则事业的！(至今仍怀着将来投

我确信自己是热爱电玩

支持正版的背后

现在我们在各个游戏杂志与其生活中都能发现，许多中国玩家们都对盗版这个问题反映强烈。我也不例外，但我却发现有些玩家对盗版所持态度只是随反映趋势而走?!当然，这不是无根据的。我有个朋友，每次与他谈到版权问题时他就大发狂词地强烈反对盗版，支持正版，可谁知道在他的背后有时竟和那些持相同态度的一大帮玩友竟做出一些相反的事情来。为何他们会这样做？这个问题值得讨论。为此，我结合实际总结了有关方面的一些原因：

一、部分玩家严重缺铁。

大家都知道，中国毕竟还是一个发展中国家，自然人均生活水平也就比较低，因此对于我们这些学生级的玩家来说，大部分都是不足铁的，像一个月的零花钱多则一百多块，少则十几二十块。这样一丁点的铁连1CD的游戏正版碟都买不下，更不用想那流行全世界的《最终幻想Ⅷ》那种4CD的正版碟了，(有人会说："一月一百多块钱，攒多几个月再买不就行了!"对此在下一个方面作补充）即使是那些有充足铁的人，也不会有多少人愿意买。所以对于那些既缺铁又支持正版的玩家来讲，他们还是有点受不住盗版廉价的诱惑。

二、游戏软件的快速推陈出新

大家都明白，游戏这玩艺儿最吸引人的并不是游戏主机，而是游戏本身。所以像索尼、世嘉等这样的大公司们，他们在游戏软件方面的竞争是

广西　陈冠

支持正版应该的？

(续下页)

分头痛的玩家不在少数吧?

相信因看不懂文字而十要支持正版是多么艰难。钱，就知道当一个中国玩家日本玩家要多付出几倍的价我们要玩正版游戏就必须比来就比中国玩家高，光看看谈日本玩家的消费水平，本而PS2更高达600元，先不盘在中国的售价是400元，碟吗?没有完全找不到，PS国市场有200元左右的正版就应该更便宜了，但现在中大作，相信其他游戏的价格且FF8、FF9还是日本的超级话价格应在200元以内，而之间，如果换算成人民币的的售价在2000－3000日元众所周知的，现在FF8、FF9谱，但PS游戏有廉价版这是

PS游戏的价格高得离

非常激烈的。因此，在每个月的时间里，都会有许多劲作推出，但其价格昂贵，令有些玩家一时无法从身上搜出铁来，但又非常想玩，多攒几个月的铁再买下它呀！好主意，但……要忍几个月?！没门儿，那……怎么办?干脆就买D碟！谁还会管它三七二十一呢！

三、反映趋势与心理相冲突

对于支持正版的反映直到现在还是非常强烈的，这个趋势便使某些专玩D碟的玩家，留意到无论是游戏杂志还是身边的玩友，都对盗版持强烈反对的态度，有的还被游戏杂志中那鼓舞人心的文章所打动，便决定要支持正版。于是在支持正版的欢呼中也参加一份，毕竟这是玩家心中所关心的热门话题，可许多怀有雄心斗志的玩家们却经不起几天的风吹雨打，马上出现了"春风虽暖一阵过，未及花开又寒冬"的现象。但是既然口口声声说了要支持正版，那就得把这"戏"演下去，自己却在别人背后拚命地攒钱买D碟……



内蒙古　王泊雅

当然，可能还有其他的次要问题，但凭以上三点来看，出现类似行为(见第一段）的人都可能会与以上三点有关。为此，我也希望那些在别人面前做一套，在别人后面又做一套的玩家们能认清自己的过错，找回自己该走的路。顺便问一句，咱们千辛万苦去支持正版不都为了中国的游戏产业有扬眉吐气的那一天吗?要知道，盗版越是不猖獗，中国游戏产业奔向末日的速度就越快啊！为了中国的游戏产业，这种行为不改也得改！回头是岸啊！

广东　吴海

支持正版应该的?

湖北　邓萌

个小编指点一二。

我个人不成熟的观点，盼望将我们往盗版上逼，以上是商家不转变态度，那样只会吁玩家抵制盗版，玩正版，而玩家共同努力的，不要光呼

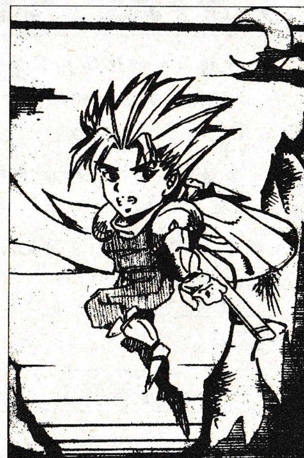
其实消除盗版要商家和可事情就是这样。

鸡还是先有蛋的问题上了，得吗?这好像又回到是先有们不做中文游戏我买正版值怎么会推出中游戏呢?但他会说你不玩正版游戏他们又的事谁愿意去做，可能你又这就像是不等价交换，亏本到正版的待遇，看不懂字嘛！的，你花了正版的钱，却得不(续上页）PS压根就没中文

随着世嘉"退出硬件争夺"的口号，我感到了悲怆，这位经历了风风雨雨的巨人终于倒下了。的确，由于许多原因(特别是经济)让它无可奈何地选择了退出。也许对于世嘉来说这是一个明智的选择，在与PS与PS2的斗争中，SS与DC已让Sega亏损不少，再加上软件商们对于SS的恶感，导致SS败下阵来；媒体又对DC褒贬不一，看来DC还有很多工作要做。但希望DC不会像SS那样溃不成军。

DC构思"网络计划"，其实走这条路是必然的，看看现在Internet带来了多少利润，是谁都会眼红的。对于PS2来说，XBOX在这方面有着一定的优势，只不过微软想独吞这块肥肉还不容易。不出意外的话，PS2、XBOX和NGC将三分天下，随着SONY与微软思想的转变，SONY的PS3或PS4和微软的下一带主机，将成为它们原先所设计的娱乐终端，而任天堂将成为纯正的游戏机。当你玩《实况足球》的时候，也许你的对手是一位美国冠军，光是想一想就令人热血沸腾、激动不已。

还有，对于玩家的派别之争，主要是世嘉与索尼，还有就是电视游戏与PC游戏，我觉得斗争是肯定会有的，但没必要像武侠小说一样血肉横飞、惨不忍睹吧！相信许多世嘉的拥护者也有玩PS，《实况》的魅力根本无法抵挡。也许有些人会了世嘉1月31日的决定而感到幸灾乐祸，但相信世嘉为PS2贡献出一份大作的时候，他们就会另眼相看了，想一想，我们非要毫无根据地将对方批驳得体无完肤吗?难道我们就这样吝惜自己的赞美吗？难道SS或PS上就没有一个令你心动的游戏吗?



上海　高堂辉

忠实读者

我看《天诛2》

天津　未子申

为感人。

尾CG，特别是龙丸的情节最CG外还为三人作了不同的结提高，除增加了精美的过场

在情节上也比上代有了了。

那么多人相互牵制的敌人一击必杀成为可能，再也不怕针的设定最合人意，它使远程战略思想。在各种忍具中以吹敌，食敌一钟，当吾二十钟』的《孙子兵法》中：『智将务食于场经济』这一设定充分体现了缴获，由『吃大锅饭』转向『市得：由定量配给变为从敌方最大的优点就在于忍具的取

《天诛2》最大的变化也是杀术的精要之所在。

脱兔』的兵家思想正是天诛暗作的暗杀术，『静若处子，动如

在系统上本作继承了前与我们见面了。

的立体忍者活剧——《天诛2》百选，相隔许久，又一款优秀从天诛到忍凯旋再到忍

三角地 特大号

今期论题放到具体游戏类型的讨论上。说句实话，国内玩家普遍水平还不高，对问题的研究大多停留在比较肤浅的层面上。但彩火相信，能够有人愿意走出这步，就会有后来人更精进的成就。

三角地，北京大学学生课堂至宿舍之通衢。本无特色，因通知广告、寄谈巷议、文学政论，随意张贴于此，遂暴得大名。以张扬言论自由的海德公园比拟，相似而不类也。三角地栏目，欢迎投稿，题材不限。持之有故，言之成理即可。

本期专题

RPG 游戏浅研？

主持：彩火·阳
嘉宾：萨非罗斯
嘉宾：打击者 α



本次特大号的选题要多谢萨非罗斯的供稿，以及他比较深入的研究。

彩火对 RPG 游戏的感情，始终处于一种游离的状态中，尽管当年也曾熬夜通关过，但越往后，越对陌生语言的 RPG 感到失望。游戏界应该感谢 RPG 为游戏带来的变化，但不应局限于固有的套路中。希望以下几位朋友的看法，哪怕能给游戏玩家带来一点启迪，就很满足了吧。

期待变革
——RPG 前景展望

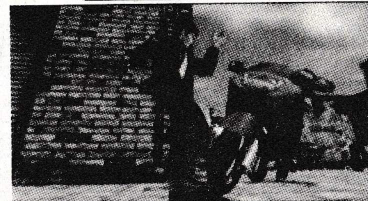
文/福建惠安
★萨非罗斯

RPG 基本模式的特点



我认为有限的剧情发展方式和主要由主角触发事件这两点是目前 RPG 的主要特点，大多数的 RPG 只有一种发展模式，少数的有二到三种，但总的说不多。而且 RPG 中的 NPC 虽然对推动剧情的作用很大，但是 NPC 并不能真正融入游戏之中，这是从 DQ 到现在的 RPG 的共同特点，这两点中前者让整个 RPG 的世界对于游戏者而言相当的不自由，而后者则更多地表现出 RPG 世界的不真实，无法让玩家融入其中。

既然如此，我们干脆不改主线。直接让人来扮演其中的 NPC 角色，这也是当前网络游戏的主要发展方式——不就可以了吗？但是这样的游戏还是 RPG 吗？虽然它也是角色扮演，但它还是我们原本意义上的 RPG 了吗？像 FF、DQ 等 RPG 无一不体现着制作者的世界观，以及多年生活积淀的认识，网络游戏则统统地抹杀这些，只是构造了一个虚拟的世界和基本法则。这样的游戏方式可能是发展的前途之一，但不能代表 RPG 总体的发展方向。RPG 必然通过主角（注意这很重要，这是网络游戏中所不具备的）的一段经历来将制作者的思想表达给玩家，从而引起玩家和制作者的思想共鸣。例如莎木：如果莎木是一个网络游戏的话，那么我们体会到凉的经历的概率至多是将里面所有的人数加起来被 1 除，这个概率似乎不大。如果你不幸扮演的是阿部，那你就每天早上铺子开张，晚上再关门，运气好的话还能经常见见凉。但如果你是古董店老板的话，对不起，从头到尾只能见他一次，网络游戏可能是真实的生活，但艺术是高于生活的。





以上说的这些只不过表明制作者对游戏的控制是十分必要的，这不仅有利于作者通过游戏表达他的思想，也有利在必要时用一些电影手段（如镜头、背景、音乐）对游戏场景进行渲染。FF Ⅶ里 Red ⅩⅢ在父亲石像前的那段镜头运用得极出色，Aerise 水葬的时候，背景音乐催人泪下，网络游戏能表现这些吗？你能想像网络游戏中出现蒙太奇镜头吗？所以，对游戏发展模式的控制是十分必要的。

但是我们也应该看到游戏与电影是不同的——游戏者能与主机交互，这是电影做不到的。事实上，当玩家操纵着游戏的主角时，他期望得到最大的自由。但前面也说过了，制作者必须拥有对游戏的控制权，因此两者产生了矛盾，RPG 游戏方式的改良也是为了缓解和解决这一矛盾。早期的 DQ，无论剧情、路线都还是定死的，FF 中的飞空艇是一大进步，玩家的自由扩大了，可以到世界的任一处地方去。Valleyrie、Profile 中 Vallyrie 可以使用冰块，可以挥剑，这也扩大了玩家的自由度。莎木里虽然还是一条主线，但是由于大量分支的引入，使主线变得模糊了，玩家已相当自由了，但这些按哲学的角度讲是量变，不是质变。将玩家固定在一种或两三种发展方式下从根本上说是不自由的，要使玩家真正融入游戏之中，必须拓宽剧情的发展方式，使玩家在有限的空间，或者说制作者控制的范围内实现广阔的自由。制作者的制作方向是扩大这个范围和为玩家提供尽可能多的自由，这就是：封闭的但复杂的剧情发展方式。除此之外，为了让游戏世界更真实，还必须引入人性化思维的 NPC。

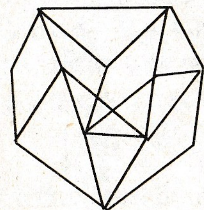
封闭式的复杂的剧情发展方式

未来的RPG应该实现多变发展方式的剧情，即可以A→B→C，也可以A→D→C，注意，这里的多重不是指单一的几种而是几十种、上百种，剧情切换的原因是多种多样的，并不是像我们现在对一个问题回答Yes or no那么简单。由于时间要素的引入，人性思考的NPC等因素，剧情的切换可能因为时间、语言或一些你不太注意的小地方，如回答的快慢，和谁站在一起，也可能是游戏过程中日积月累，甚至于随机的原因。

比如说莎木里有一段剧情是下午两点以后到纹身店寻找查理，并在发生剧情的F楼又偶遇的原崎望，如果莎木能够自由的话，那么有多种可能：

1. 去早纹身店没开；
2. 去晚了，先遇见原崎再上去；
3. 在里面跟查理聊天耽搁了，下楼原崎已经走了；
4. 不去，去其他地方逮他等等。

就算和原崎遇上了也可能因语言的不同而有不同的剧情。比方说，甜言蜜语、美人以身相许或者一怒之下"姬别霸王"等等这些都可能导致剧情的变化，从而影响结局，但同时这些均在制作者的控制之下。这样既给了玩家充分的自由，又有保证游戏的顺利进行，合乎制作者的思想。这种发展方式即是从一个起点，经过不同的路线，达到一个或有限个结局(如图)。



然而，如果你的行为越过了整个游戏的范围，如莎木里一直不联系陈大人，买了船票不上船在家耗着，这时游戏可能通过一些我们下面将讨论的有思维的NPC提醒你，劝说无效后，对不起，Game Over。当然制作者应尽量考虑消除这种现象，拓宽游戏的发展路线。

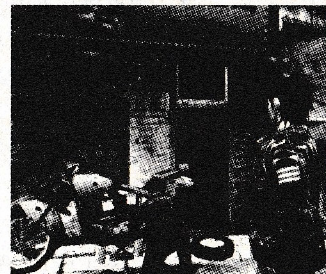
人性化思维的NPC



下面我们讨论一下NPC。毫无疑问NPC对于推动RPG的剧情发展有相当重要的作用，但现在大多数NPC只能按指定好的路线行动，台词也只有有限几种，NPC不能真正融入游戏里的这个虚拟的世界，好像可有可无一样，如果这些NPC拥有自己的头脑，那么，这个游戏的世界会更真实。

下面仍以莎木为例。细心的玩家也许会发现，莎木里的NPC事实上是有自己生活的，比如说，原崎并非总站在那，偶尔会不在花店。那几个不良少年，晚上会在偏僻

的地方碰头等等。但很遗憾，NPC对主线的影响几乎是零，NPC虽然会给凉提供情报，但大多是这样：**凉某时到菜地、镜头切换，事件发生**。这里NPC是没有头脑的，是凉而不是NPC触发了事件。但我们设想一下，如果NPC有头脑的话，那么就有可能出现下面的情况：上门找碴，凉在，被凉教训；同样也有可能，凉不在而被阿福教训，而后凉从阿福那得知消息，当然凉不可能被稻教育一下啦。还有汤姆可能满城跑找凉，找到固然可能，找不到找阿福，然后阿福告之凉，凉再去找汤姆也有可能，这无疑将大大提高游戏的真实度。但这与网络游戏有本质的不同，NPC只是推动剧情的次要因素，主角才是推动剧情发展的主要因素。





作者目前在南京理工大学正处于毕业前夕，可能已经找到工作了吧。相对彩火来说，他应该算是比较专业的人士，有制作游戏的愿望，不知现在是否已经得偿所愿。文章脉络比较清晰，希望这些想法能够在你将来的路途中发挥作用，也希望你能不计较彩火一直没"理"你，继续与《批评》更多的"批评"。

RPG游戏的窘境

★文/重庆市渝中区　打机者α



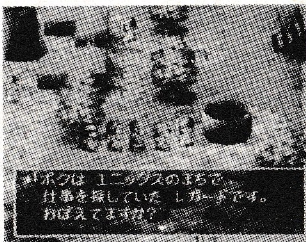
就当今全球电子游戏界的大局来看，最受欢迎的一类游戏当属RPG(角色扮演)游戏。说真的，一种以剧情为主的游戏，在世界多种语言的隔阂下，还会拥有如此之旺盛的人气，实属不易！但在喜悦的背后，我们却隐约嗅到了一丝RPG——以至于整个电子游戏业，正逐步陨落的气息。

1 音乐 and 画面

"一款好的RPG，离不了优美的音乐与精致的画面。"

也许有不少玩家都如此认为。但事实上，这一理论却被"勇者斗恶龙7"(DQ7)所推翻了。他并不拥有气势宏大的CG动画，音乐也并不十分出色，可其400万份的销量已足以证明一切。再看"最终幻想9(FF9)。从这一代起，原画设定又重为天野喜孝执笔，游戏因此又再现了"真・幻想"的风格。但与"FF7、8"比起来，得到的更

多是"好幼稚"呀一类的评价。由此看来,一部分玩家无意识中,将"具有精美CG的Game就是Good Game"这一观点放在首位。可悲的是,这部分玩家(就大陆地区而言)却占了相当的一部分。换句话说,"绣花枕头"般的游戏虽遭"老鸟"的排斥,却可吸引一部分新玩家群;而"中用不够看"的作品,就算会被资深玩家所接受,却没新的活力供其吸纳,从而步入一个死胡同。日本的玩家也许不存在此类问题,但若一款游戏,在日本大拍卖,到了海外却连一本也卖不走,这还像话吗?



几乎像超任一样画面的DQ7当然不会使国内被CG养大的玩家们产生认同感了。

❷ 剧情 and 内涵

就RPG而言,这两点可谓最重要的。传统RPG莫过于"勇者拯救世界"这一主题。虽然现今RPG已朝多元化发展,但仍有一定的局限性。在广大玩家眼中,好剧情就如"FF7",前所未有的感动把玩家们迷得如痴如醉。(其实又有多少人猜得到艾莉丝会挂呢?)事实上,"FF7"仍摆脱不了传统RPG的阴影,只是3D图像的精美(就当时而言)使大家忽略了这一点。随着时间的消逝,大家对这种"剧情"也麻木了。此时,有人提出将部分文学作品制作成RPG游戏,想籍此使一些专业玩家产生新鲜感,也能诱惑部分对此类文学作品感兴趣的人踏上这条船。没想到,最后换来的却是"与原著极为不符合"的批评,真是让人哭笑不得。



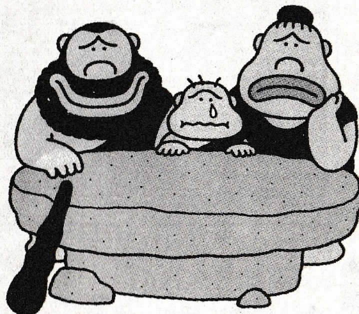
FF7的经典意义就在于其用技术来包装了艺术

❸ 系统 and 耐玩性

一款RPG如果想取得好的销量,仅靠"DQ"、"FF"是一类大作的人气还不够,还得有"闪光点"来引起玩家的注意。游戏设计者便在系统上大下功夫。如《龙骑士传说》的连续技系统、《北欧战神传》的分键控制角色系统……都是有可圈可点之处的。But,只凭游戏系统,便妄想令玩家不厌其烦地玩下去,这不大可能。于是乎,设计者又悟出了一枝新"超杀",令RPG游戏拥有多种结局,以增强游戏的耐玩性。但此项举措仍然失败。因为无论有多少种结局,相对来讲最完美的结局也就一个,大多玩家都会选择这种。("心理变态"的家伙除外)其实,又有几个人会为一个不一样却并不美好的结局,去再玩一遍已失去新鲜感的剧情呢?省省吧!



综上所述,目前RPG游戏面临的最大窘境,就是局限性。当某人问起"RPG为何物"时,你绝不会去大张旗鼓地摆什么高谈阔论,只需向他解释:"就是走路时会遇敌的那种。"他自然会了解。这实际上也就是"局限性"的典型例子。另一方面,游戏设计者在表面市场的蒙蔽和金钱的诱惑下,一般会去制作有优良声光表现却无游戏内涵的"水货",因而也愈使自己的创作灵感受到限制。再说国内市场,大小的游戏商由于不能作出优秀作品,便发动"彩蛋"(也就是外表好看,内部却一塌胡涂的蛋)攻势,以夺取微薄的利益,却让本身便十分狭窄的目光急遭拘束。最终受害者却是广大的RPG游戏玩家。



今天的RPG,正如一个受到拘禁的巨人。现今也许还潇洒快活地生活于一个不算小的局限圈内,随着"局限"的圈子越来越小,他也总有被这个"圈"拌倒的一日。

倒下的巨人想重新站起来,容易吗?RPG未来路在何方?电子游戏界已警号长鸣!!

虽然RPG游戏是游戏圈层中占有很重要位置的类型,但能说RPG就等于游戏吗!作为未来游戏的模式,RPG、SLG、ACT、AVG这些类型都应该算是一种探索,对更合理更有趣的尝试。游戏毕竟只仅仅诞生了20多年,她的形态最终还没有定型,还有很深的潜力要挖,还有很远的路要走。



本期RPG专题暂时到此为止,但我还要在最后发一点唠叨。RPG游戏作为一种很成熟的类型,在国内玩家心中似乎也占有非常重要的地位。相对电脑玩家,游戏机玩家心中似乎对RPG更钟情。这可能与电脑游戏的重心在欧美,而游戏机游戏的中心在日本有关吧。毕竟在老美看来,充满朝气的运动类游戏和火爆而又精致的即时战略游戏更符合他们的胃口,而日本则更注重细腻的心灵感受。不过,不论哪方为重,作为中国玩家都是在跟随别人的脚步走,这不能不说是一种悲哀。

特大号还要继续

还是那句话,希望有更多朋友加入讨论中,而我们提供的选题仍旧未变,当然也十分欢迎你的富有创意的论点。特大号的三角地继续欢迎您的投稿,而我则希望能通过这个途径,结交更多同道中人。

①看"前导",论中国游戏业。
②RPG游戏未来路在何方。
③ACT游戏真没落了吗?
④世嘉软件化的未来是?
⑤看世嘉失败,析业界前途。
⑥看中国游戏杂志的不足之处

OK,论题定期换,但期待来稿的心始终如一。特大号的好坏,看大家的了。



GAME NEWS

备忘录

●"月间大事记"涵括3月6日－4月2日的重要业界新闻。

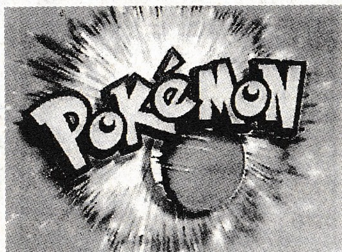
●要点：A. 大川功病逝，佐藤秀树就任世嘉社长；B.GBA如期发售，首批出货的65万台主机销售一空；C：第五届日本游戏大奖揭晓，DC网络RPG"梦幻之星 网络版"摘下大奖桂冠。

今週の注目

★ 3月7日

GBA版"口袋妖怪"新作发表

3月7日，任天堂在GBA新作发表会公布了GBA版"口袋妖怪"系列的最新作，此外"口袋妖怪卡片"也要在GBA上推出续作。看来口袋妖怪风暴即将席卷GBA。



★ 3月7日

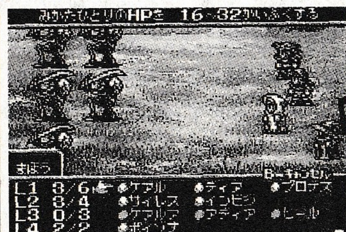
KONAMI与日本航空公司合作

KONAMI在3月7日宣布与日本航空公司开展业务合作，推出"健康距离"系统。这种机上娱乐系统将在今年7月投入使用。

★ 3月9日

WSC销量突破100万台

截止至今年3月，BANDAI于去年12月9日发售的手掌机WSC的销量已经突破100万台。为了纪念这一销售业绩，BANDAI将在近期举行庆祝活动。



↑"最终幻想"是主机热销的催化剂！

★ 3月9日

"DQ怪兽篇2"发售

GBC超大作"勇者斗恶龙·怪兽篇2"于今天正式发售。首批出货的60万份软件被狂热的游戏迷一扫而空，可见DQ系列在日本的人气之高。

★ 3月12日

"DQ7"荣获"互动数码媒体大奖"

由日本政府举办的"文化厅互动媒体艺术节"近日召开，在评奖活动中PS大作"DQ7"技压群雄，夺得了"互动数码媒体大奖"的殊荣，令DQ系列的光芒更加耀眼。日本"文化厅互动媒体艺术节"每年都对日本国内的优秀游戏、漫画、动画、CG等作品进行表彰，今年除了ENIX的"DQ7"获奖外，由铃木裕倾力开发的DC大作"莎木"也获得了好评。

★ 3月12日

DC月刊RPG"黄金之门"提前收尾

由于DC主机停产，CAPCOM的月刊RPG"黄金之门"也将提前结束，今年10月10日发售的第七卷将成为系列的最终篇。为了保证故事的完整性，未来四至七卷的内容将比前三作更为丰富，绝对不会让玩家感到唐突收尾。CAPCOM宣布，"黄金之门"后四卷的发售日分别是4月12日、6月6日、8月8日和10月10日。

★ 3月14日

任天堂首次参加东京游戏展

为了替3月21日发售的GBA造声势，一直不把东京游戏展放在眼里的任天堂也终于宣布参加本届春季展，这也是任天堂自97年以来首次参加东京游戏展。为此，主办单位CESA特地增设了"手掌机专区"，在其中展示GBC和GBA的最新作品。

★ 3月19日

CAPCOM否认退出街机市场

CAPCOM在新闻发布会上正式否认了退出街机市场的传闻，并公布了"SNK VS. CAPCOM"续作的最新情报。

★ 3月21日

大川功病逝

佐藤秀树就任SEGA社长

2001年3月16日下午15点47分，日本CSK集团创始人、世嘉社长大川功因心脏衰竭，病逝于日本东京医科大学，享年74岁。随着大川功的病逝，世嘉的领导层也发生了变革。世嘉在东京召开了临时董事会议，原世嘉副社长佐藤秀树被推举为世嘉的新一任社长，同时CSK会长福岛吉治也登上了世嘉会长宝座。



←2000年5月大川功正式接任世嘉社长。CSK在84年通过控股方式取得世嘉的经营权。

★ 3月21日

任天堂新掌机 GBA 发售

32位手掌机 GBA 在今天如期发售。尽管发售当天只有65万台主机投入市场，与任天堂承诺的首批出货100万台的预期目标相差甚远，但是GBA引发的销售热潮以及强大的软件阵容仍令业界对其充满期望。由于主机预定量高达300万份，首批出货的65万台主机很快就被狂热的游戏迷抢购一空。

★ 3月22日

世嘉恢复主题公园的建设

世嘉最近表示，该公司将在下个财年中开设多家新的大型机游乐场及游乐园，以拓展街机业务。目前，世嘉在全球拥有约六百家大型机游乐场及游乐园。虽然这个数目仅是两年前的一半，但是世嘉仍然是世界上最大的街机经营者，其霸主地位无人能够撼动。世嘉的街机业务终于开始反弹。

★ 3月26日

"FF9"获奖

继"DQ7"在日本"文化厅互动媒体艺术节"中获奖后，史克威尔的"最终幻想9"在第四届AIAS的评奖活动中也大获全盛，一举囊括了"年度最佳家用主机RPG游戏奖"、"最佳艺术设计奖"及"最佳动画奖"三项大奖。而"FF9"在全球的销量也达到390万套，与"DQ7"的销售成绩不相上下。

★ 3月29日

第五次日本游戏大奖颁布

由日本电脑娱乐软件协会(CESA)举办的第五届"日本游戏大奖"揭晓，结果DC网络RPG"梦幻之星 网络版"击败了事先呼声极高的"DQ7"，一举摘下游戏大奖的桂冠。"梦幻之星网络版"于去年12月21日发售，是目前DC上最出色的也是制作最完善的网络游戏。在本届评奖中，"梦"以微弱的优势击败了ENIX大作"DQ7"夺得大奖及五项部门奖，而销量突破四百万的"DQ7"只夺得了"优秀奖"等四项部门奖，败得糊里糊涂，也败得无可奈何。另一方面，史克威尔"FF9"荣获了也三项部门奖。而有着DQ之父美誉的堀井雄二则当选年度最佳制作人。



★ 4月1日

2001年春季游戏展闭幕

本届东京游戏展在4月1日落幕，根据主办单位CESA统计，本届大展的与会人数为11万8080人，比去年的TGS 2000游戏展的13万7400人有了明显下降，也是历届展会中参加人数最少的。

『游戏批评』编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

- 本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地"吹捧"某个游戏厂商和游戏软件。
- 一个游戏软件既是一件"商品"，又是一件"作品"，我们更应该站在"作品"的角度去评论它。
- 游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。
- 文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。
- 作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。
- 作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

月刊 游戏批评 第五、第七辑

要目

第 5 辑 1 月 5 日出版

大特辑:所有问题都游戏扛?!

大特辑:艺术化之于电子游戏

第 7 辑 3 月 15 日出版

大特辑:毁誉参半的恋爱游戏

大特辑:我是恐龙我怕谁

第 9 期预告 5 月 17 日出版

首选特辑:掌机市场任天堂帝国的后花园

评论特辑:经典游戏批判

每月 20 日出版
定价:6.50 元

邮购注意

①《游戏批评》第 1、6 辑全部售完,请勿邮购。
②《游戏批评》第 2、3、4、5、7、8、9 辑,接受邮购。
③邮购地址:北京 6129 信箱发行部
邮编 100061 电话 67152757

※《游戏批评》由《游戏批评》编辑部编辑,联系电话(010)67184354,《电子游戏软件》杂志社发行,

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠

次世代丛书

永久保存版

2000

1—4辑

32BIT GAME